

КНИГА ПУТЕЙ ПУТЬ ОРУЖИЯ

2006

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ D20.
КНИГА ПУТЕЙ
==ПУТЬ ОРУЖИЯ==

Авторы: Steven Long и Steven Walmsley

Дополнительный материал: John Goff, Shane Hensley, John Hopler

Редактирование и сборка: John R. Hopler.

Обложка: Ron Spencer

Художники: Stive Bryant, Mike Chen, Paul Daley, David Deitrich, Kim De Mulder, Geoff Hassing, Ashe Marler, Allan Nunis, Richard Pollard, Jeff Rebner, Jay Rozen, Ron Spencer, Loston Wallace

Дизайн обложки: Chris Libey

Тестеры и советчики: Patrick Phalen, Jason Needham (Baron Samedi), Eric Avedissian, особая благодарность «Funky Bunch», Mark Metzer, Eric Lee, Trevor Lee, Brayan Maloney, Scott Nethery

Лого: Ron Spencer

Специальное спасибо: Michelle, Caden и Ronan Hensley, Mario Lee Bansen III, Christy Hopler, Jay и Amy Kyle, Chris Libey, Hal Mangold, Zeke Sparkes, Matt Tice.

Мертвые Земли созданы **Shane Lacy Hensley**.

Посвящается: Нашим защитникам – полицейским и военным – охраняющим Родину на границах и вне ее пределов. Мы молимся за ваше возвращение, и верим, что ваши пушки будут чуть-чуть быстрее, чем пушки плохих парней.

Мертвые Земли, Таинственный Запад, Бульварные Романы, Великие Железнодорожные войны, Лого Мертвых Земель, и лого Pinnacle, все персонажи и содержание данной книги являются торговыми марками Pinnacle Entertainment Group.

PEG 1112 – The Way Of The Gun

2001(c) Pinnacle Entertainment Group. Все права защищены.

P.O. Box 10908, Blacksburg, VA – 24062 – 0908. WWW.PEGINC.COM

Перевод: Mr.Garret

(ravenloft@mail.ru)

MDT014 © 2006 Eternal Order

Новые материалы по Мертвым Землям можно найти здесь

www.deadlands.by.ru, www.graycardinal.narod.ru

Перевод посвящается Клинту Иствуду – эталонному стрелку всех времен и народов!

К ОРУЖИЮ!

Человек вошел в город, когда жаркое солнце поднялось достаточно высоко, чтобы окатить своими испепеляющими лучами пустынные улицы поселения. Загадочный человек был покрыт пылью от верхушки шляпы, до самых кончиков сапог. Пылью были покрыты даже его седельные сумки, которые он лихо нес, перебросив через левое плечо. Поскольку улицы городка были пустыни, человек поймал на себе несколько любопытствующих взглядов. Они ничего не значили для него, поскольку не представляли опасности. Город уже не раз видел путешествующих парней, у которых в дороге погибала лошадь.

Странник же продолжил свой путь и поднялся по ступенькам Полночного салуна. Распахнув двери заведения, путник увидел, что несмотря на ранний час за барной стойкой сидят люди, а унылые игроки в покер продолжают раскладывать очередную карточную партию. Бросив свои сумки рядом со свободным стулом, путник выкрикнул всего одно слово – «Виски!».

- Сию минуту, мистер, - немедленно откликнулся Бармен, - Не мудрено, что вы желаете прочистить горло от дорожной пыли. Взяв бутылку и стакан, владелец заведения подошел к путнику и остановился в недоумении, когда человек снял с головы пыльную шляпу.

- Том? Том Мак Аллистер? – еле слышно прошептал бармен.

- Я удивлен, что ты узнал меня спустя столько лет, - мрачно усмехнулся сидящий человек,

- Мы не виделись достаточно долго, не так ли Клинт?

- Три или четыре года, - удивленно отозвался Клинт, - Судя по твоему виду, ты проделал далекий путь.

- Ты прав, я посетил множество самых разных мест.

- Ты вернулся в город, чтобы осесть в нем? Игл Рок стал больше и шумнее, чем раньше, а местный маршал практически не выполняет свою работу. Мы нуждаемся в том, кто сможет сменить его на посту.

Том на мгновение задумался и произнес ответ только тогда, когда выпил стаканчик виски.

- Не думаю, что эта работа придется мне по душе. Я никогда не любил быть маршалом.

- Но Том, ты отлично подходишь для этой работы. Ты тот человек, в котором мы ну...

Бармен не успел ответить, поскольку в разговор вклинился чужой голос.

- Эй, мистер – позвал кто-то слева. Мак Аллистер повернул голову, и наткнулся взглядом на молодого двадцатилетнего человека, одетого в лучших ковбойских традициях. На поясе у парня висели два кольта. Каждый револьвер был в отдельной ухоженной кабуре. Том подивился этому, поскольку всегда носил собственное оружие под плащом.

- Итак, Клинт сказал, правду? Ты действительно Черный Том Мак Аллистер?

- Это не полностью мое имя, хотя я соответствую ему на целых три четверти, - немедленно отозвался Том.

- Ты тот самый Черный Том Мак Аллистер, что пристрелил банду Буззарда Галча на территории штата Нью Мексико? Ты тот самый Том, что угробил в Лэдвилле, во время дуэли, Рэда Монте?

Том вновь обратился к недрам стакана, после чего спокойно ответил.

- Да, это так, малыш.

- Я не малыш, - резко отозвался паренек.

- Как хочешь, малыш, - спокойно ответил Том.

- Меня звать Боб Мэтьюс, мистер, и я не забуду, что вы сказали.

- Успокойся, Боб, - попытался разрядить ситуацию Клинт, - Нет нужды сотрясать воздух пустыми угрозами. Лучше сядь, да промочи горло.

Мэтьюс призадумался на мгновение и произнес – «Конечно.».

В следующий миг, он попытался взять со стола бутылку Тома, но тот обхватил его запястье своей рукой, движением таким же резким, как удар молнии.

- Ты всегда берешь вещи, которые не принадлежат тебе, малыш? – мягко спросил Том у паренька.

- Убери руки, мистер, - достаточно грубо отозвался парень, - Как ты запретишь мне пить, то, что хочется?

Боб преподнес бутылку к своим губам и отхлебнул из нее немного.

- Ты действительно хочешь этого, малыш, - со вздохом спросил Мэттьюса Том. Голос его был печальным и еле слышным.

- Действительно, а почему бы и нет! Я не думаю, что ты сейчас также крут, как и раньше. Ты стар, мистер. И те истории, которые говорят о тебе, полные вранья. Люди испугались тебя, и напридумывали Бог знает что. Я же тебя не боюсь. Если ты думаешь, что сможешь застрелить меня, то давай выйдем на улицу.

Малыш резко развернулся и пошел в сторону двери.

Мак Аллистер обернулся к Бармену и произнес:

- Ты слышал, он сам попросил меня.

- Да, я слышал это Том. И еще одного парня как не бывало. Делай, как считаешь нужным, я тебе не указ! - мрачно произнес Клинт, полируя барную стойку.

Встав со стула, Мак Аллистер направился на улицу. Выбравшись за пределы салуна, Том увидел, что город опустил. Полуденное пространство было свободно от людей и лошадей, как будто бы те были изгнаны прочь каким-то непонятным, неосознаваемым чувством угрозы. Мэттьюс стоял в нескольких десятках футов от салуна и его руки находились в паре дюймов от револьверов.

Увидев малыша, Мак Аллистер откинул левую полу своего плаща таким образом, чтобы ничто не мешало ему схватиться за оружие.

- Ты готов, мистер? – спросил противника парень.

- Конечно, - сухо отозвался Том.

В следующий миг, Мэттьюс выхватил с пояса оружие и начал стрелять. Он остановился только тогда, когда нажал на спусковые крючки три или четыре раза. Дым из нагретых стволов распространялся вокруг Малыша призрачными змеями, которые угрюмо поднимались в полуденное небо.

Мак Аллистер стоял на некотором расстоянии от своего противника, такой же негибачимый, как скала. Свое оружие он уже успел вложить обратно в кобуру.

- Это невозможно! - удивленно воскликнул Мэттьюс, - Я попал в тебя, мистер. Падай же!! Падай!

Мэттьюс попытался поднять свои револьверы снова, но Том опередил его. Одним ловким движением, он отвел в сторону полу плаща, выхватил револьвер и совершил всего один выстрел. Малыш даже не заметил, как между его глазами появилось небольшое багровое отверстие. С обратной стороны головы была видна огромная сквозная рана. Уже через мгновение молодой человек повалился в полуденную пыль, и на мертвом лице его читалось невысказанное удивление.

Покачивая с сожалением головой, Том медленно двинулся к салуну. Мак Аллистер не пытался снять свой плащ, делая вид, что не испытывает неудобств от жары. На самом деле он просто пытался скрыть пулю, которая пробила его небьющееся сердце. Малыш действительно не мог победить, но Мак Аллистер не видел причин сообщать бедолаге о том, насколько низки его шансы.

Дуэль между двумя стрелками посреди горячей полуденной улицы. Внезапная перестрелка между отрядом шерифа и бандой безжалостных отморожков. В каждом случае, это молниеносное боевое соприкосновение, в котором принимают участие стрелки, преступники или просто убийцы. Перестрелка – это высшая точка вестерна, его наиболее легендарный эпизод. Носитель оружия – стрелок, человек без имени, мститель

или пистолитр – наиболее популярный архетип описываемого периода. Качества, сопутствующие ему известны на всей территории Таинственного запада – самодостаточность, храбрость, умение пользоваться оружием и свобода как стиль жизни.

Стрелки Мертвых Земель также известны и легендарны, как и настоящие стрелки Дикого Запада. Если ты смотрел *Мертвые Земли D20*, то тебе доводилось читать описание стреляющего персонажа – стрелка, маверика или хулигана. В свою очередь, *Путь оружия* даст тебе возможность создать более уникального, запоминающегося персонажа. Внутри книги ты найдешь новые фиты, дополнительные престиж – классы, специальные боевые движения и обновленный оружейный арсенал.

Первая часть книги – *Горячий свинец, Холодная кровь* – расскажет тебе о жизни стрелков. Внутри нее ты сможешь найти информацию о том, как выхватывать оружие, выжить в перестрелке и разъясниться с другим стрелком на особом стрелковом слэнге.

Вторая часть – *Обработанная кожа* – содержит описание новых фитов, движений и престиж – классов. Ты узнаешь, как стрелки производят скользящий выстрел, а также сможешь создать собственный стиль выхватывания оружия, которые сделает тебя самым быстрым человеком Таинственного Запада. Кроме того, ты получишь знания о том, кто такие законники, крестоносцы, десперадо и охотники за головами. Возможно даже, что в скором будущем ты станешь одним из них.

Третья часть - *Стволы и пушки* – описывает новое стрелковое оружие, с которым может встретиться твой персонаж. Тут же ты сможешь найти рассказы о новых типах безумных устройств и других интересных предметах.

Четвертая часть – *Стрелковые реликвии* – рассказывает о самых интересных артефактах Таинственного Запада, которые тем или иным образом были связаны с легендарными стрелками. Если твой персонаж удачлив (или не удачлив), то возможно он сможет найти их и применить для достижения собственных целей.

Пятая часть – *Законники и преступники* – рассказывает о самых известных стрелках Таинственного Запада. Здесь же персонаж может найти полную статистику примечательных личностей, которая может быть использована если герой выступит против Джона Уэсли Хардина, «Дока» Холлидея, Далласа Студенмира или Клея Алиссона.

Итак, будь наготове, партнер. Сейчас мы хорошо повеселимся!

ЧАСТЬ 1: ГОРЯЧИЙ СВИНЕЦ, ХОЛОДНАЯ КРОВЬ

Итак, ты хочешь быть стрелком, не так ли? Возможно, тебе стоит подумать над этой мыслью еще один раз. Ты хочешь ходить везде с хромированным револьвером, жить одним мгновением и никогда не задумываться о следующем дне. Возможно, ты думаешь, что будешь помогать несчастным, а также тем, кто нуждается в защите, которую может оказать лишь ты, вместе со своим шестизарядным револьвером. Однако, сразу предупреждаем тебя, что если ты попадаешь в категорию жалких ничтожеств, убивающих всех направо и налево, то избранный путь приведет тебя к вечному страху за собственную жизнь, а также к плохому сну. По иному и быть не может, поскольку бывшие прегрешения не дадут тебе сомкнуть глаза ночной порой. Днем же ты будешь постоянно оглядываться через плечо, а то вдруг кто пулю в затылок всадит.

Кроме того, помни о смерти и будь готов к ней. На Таинственном Западе обитает не так уж и много стрелков, которые смогли дожить до седых волос. Однако, мы заболтались. Если ты готов стать стрелком, то не медли. Надевай свои стоптанные сапоги и отправляйся с нами в долгую дорогу. Если ты уверен, что жизнь стрелка для тебя, то мы поможем тебе. Далее, мы расскажем тебе самые важные вещи, без знания которых ты быстро окажешься на кладбище, в шести футах под уровнем земли.

МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО

Возможно, ты сотню раз читал в книгах о том, как два парня выходят на улицу, после чего оба хватаются за револьверы, но на ногах остается только один из них. Все это нелепая чушь. Вне всякого сомнения, ты видел десятки людей, которые ходят вокруг салунов и показывают всем свою ловкость в обращении с оружием. В случае чего, эти парни могут молниеносно разрядить свой шестизарядник в дерево или кактус.

Истинная проблема этих бедолаг заключается в том, что колючки и заборы не открывают ответного огня. Если ты хочешь узнать истинную правду о перестрелках, то тебе лучше поговорить с ребятами, которые участвовали в подобных переделках и смогли выйти из них живыми. Тебе стоит пообщаться с Уайтом Эрпом, Батом Мастерсоном или Джонни Ринго. Каждый из них скажет тебе, что скорость не делает стрелка метким. Любая деревенщина может ходить по сараю, покручивая в пальцах револьвер. Однако при этом, деревенщина не станет метко стрелять. *Помни, что хороший стрелок, это не человек, который умеет лишь быстро выхватывать оружие. Это человек, способный объединить свой разум с прицелом собственного револьвера.* Холодный ум и верная рука нужны хорошему стрелку никак не меньше, чем лихое выхватывание шестизарядника.

Если ты сумеешь сконцентрироваться на выхватывании, то револьвер рефлекторно прыгнет тебе в руку. Скорость, зависящая от разума, вот ключевой элемент успеха. От него зависит твое выживание. Сумеешь выучить это, и ты победишь. Не сумеешь, понадеешься на одну скорость, и промахнешься пальцами мимо рукояти. Или не успеешь взвести боек собственного оружия. И в том и другом случае, ты окажешься в серьезной беде. Если твоя стратегия зависит только от скорости, ты проиграешь, поскольку твои шансы на победу зависят первого выстрела.

Если же ты перестанешь думать о скорости, а сконцентрируешься на холодности и спокойствии, то твоя стратегия поведения изменится кардинальным образом. Ты научишься верно целиться и нажимать на крючок в тот момент, когда твоя пуля наверняка поразит цель.

Скорость является спутником страха, она туманит твоё восприятие. Освободись от нее и почувствуй внутреннее спокойствие, и тогда твои противники упадут на землю мертвыми.

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ

В мире существует всего одно место, в котором неприменима вся вышеприведенная мудрость. Это место называется магический круг. Заметь, что мы говорим вовсе не о том веселом заведении с девочками, что расположено в конце Главной Улицы. Мы имеем в виду зону стрельбы, которая охватывает 15 футовый радиус вокруг стрелка. Когда враг находится внутри магического круга, ты можешь попасть в него, даже не целясь. Это в свою очередь означает две вещи.

Во-первых, тебе придется забыть о правиле «медленно, но верно». Будь спокоен – это пригодится тебе в любом случае, но теперь не забудь и о скорости. Наведи пушку на парня, и нажми на курок, не забывая уходить в сторону.

Во-вторых, не забывай производить скользящий выстрел или передергивать боек в том случае, если твой прицел не совсем точен. Ты знаешь, что передергивать боек ладонью на большом расстоянии от цели не очень хорошая идея. Однако, когда враг находится внутри магического круга, выпущенное в единицу времени количество пуль может оказать существенное влияние на разницу между жизнью и смертью.

(В игре ты можешь имитировать магический круг следующим образом. Стрелок, являющийся центром магического круга получает бонус +3 на ситуацию, и бонус +4 на попадание ко всякому, кто вошел в предел описываемой зоны. В то же самое время помни, что «магический» бонус получают не только члены отряда, но и их противники.)

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ ОРУЖИЯ

Хорошо. Ранее ты усвоил принцип «медленно, но верно». Сейчас же забудь про него. Дело в том, что во время перестрелок и особенно дуэлей, бывают такие моменты, когда скорость выхватывания оружия напрямую определяет, останешься ты в живых, или умрешь. Именно по этой причине, некоторые стрелки уделяют очень много внимания специальным типам кобуры и другим предметам, которые позволяют им вытаскивать оружие раньше, чем это успеет сделать их противник. Если ты хотя бы немного прислушаешься к разговору стрелков, то уже через несколько минут будешь полон идеями о том, что надо предпринять для наиболее эффективного и быстрого поражения цели.

Итак, в мире существует всего два типа выхватывания оружия. Первых из них является наиболее распространенным и именуется не иначе как «боковой». Стрелок, который пользуется им, должен держать свой револьвер под той рукой, которой он будет выхватывать оружие. При этом, боек револьвера должен смотреть вперед, тогда как его рукоять должна взирать назад. Обычно стрелки так и носят револьвер во время ходьбы. Однако, во время скачки на лошади «боковое выхватывание» чрезвычайно неудобно (штраф -1 к Инициативе, персонаж не может использовать фит Быстрое Выхватывание Оружия).

Кроме классического способа выхватывания существует альтернативное – «обратное выхватывание», во время которого рукоять оружия смотрит на противника. Когда персонаж достает револьвер подобным образом, он использует ловкость запястий той руки, под которой висит шестизарядник.

Некоторые стрелки, особенно ковбои, предпочитают использовать «перекрестное выхватывание» (иначе его называют пограничное выхватывание, равнинное выхватывание или реверсивное выхватывание). Для выхватывания оружия таким способом, человек использует руку, под которой нет оружия. Как правило, стрелок хватается правой рукой за револьвер, который висит с левой стороны его тела. Конечно, реверсивная стрельба требует использования специальной кобуры, которая плотно прижимает оружие к телу, выдвигая немного вперед его рукоять. Перекрестное выхватывание чрезвычайно легко провести в седле (нет штрафа к инициативе, герой может использовать фит Быстрое Выхватывание Оружия), или в длинном пальто, полы

которого необходимо откидывать в сторону. Кроме того, реверсивный способ стрельбы более безопасен и персонаж имеет пониженные шансы ранить себя во время дуэли. К несчастью, описываемое выхватывание достаточно медленно (-1 штраф к инициативе в том случае, если герой не скачет на лошади).

Модификаторы инициативы используются в начале первого оборота боя, когда персонажи используют свою скорость и умения, для того чтобы определить, кто первым выхватил пушку. Они не применяются, когда персонажи палят друг в друга и не используются после перезарядки револьвера.

В том случае, если герой берет фит Специальное Выхватывание Оружия, то он получает бонус +2 к Инициативе, вызванный знанием специального скоростного приема, с помощью которого ствол оказывается в руке стрелка. В том случае, если персонаж использует быстрое выхватывание оружия или перекрестное выхватывание оружия, то он страдает от штрафов приведенных в предшествующих абзацах. Дополнительная информация о инструментах стрельбы ждет тебя в третьей главе данной книги.

ПРАКТИКА, ПРАКТИКА, ПРАКТИКА

Итак, ты уже знаешь, что перед тем как стрелять, требуется хладнокровно прицелиться в противника, и предварить данное действие ловким выхватыванием оружия. Теперь тебе кажется, что ты узнал всю правду о стрелках, не так ли?

В действительности, каждый стрелок имеет собственный тип поведения во время дуэли, который проявляется в уникальном балансе между скоростью и меткостью стрельбы. Конечно, наиболее известные стрелки, к примеру Док Холлидей, Джон Уэсли Хардин и Дикий Билл Хиккок были не только меткими людьми, но и чрезвычайно быстрыми противниками. Они не только ловко выхватывали револьвер, но умели инстинктивно навести его на врага. Поверь, парень, у этих людей был талант особого рода, который позволил нанести им на дуло собственного револьвера множество аккуратных насечек.

Конечно, некоторые умельцы способны метко стрелять с самого рождения. Однако, большинству стрелков требуется постоянная практика. Такие стрелки как Хардинг или Даллас Студенмир никогда не палили интуитивно. Они научились метко стрелять, потратив долгие часы на практику. В результате они приобрели необходимую быстроту и научились верно целиться за краткие промежутки времени. Вне всякого сомнения, эти ребята упорно практиковались перед зеркалом, что позволило им выявить и исправить ошибки в собственной технике владения оружием. Кроме того, они практиковались в плаще и без него, на лошади и пешком. Они практиковались даже в дождь. Именно практика сделал из них знаменитых, и что более важно – живых – профессиональных стрелков.

ТО, ЧТО ОТВЛЕКАЕТ ВНИМАНИЕ

Стоит отметить, что перестрелка редко происходит в той спартанской, спокойной обстановке, что так часто описывается в романах. Наоборот, вокруг стрелка происходит множество незапланированных событий, которые всеми силами пытаются повлиять на эффективность его выстрела. Если маршал желает, он может использовать любую подобную ситуацию во время своего приключения.

Первой проблемой является солнце. Если ты вышел на дуэль с бандитом в яркий полдень, то тебе, лучше всего, не иметь хромированного оружия. Эта штука будет слепить тебе глаза отсветами, вследствие чего ты получишь к броскам штраф -1 от сложившейся ситуации.

Второй проблемой является дым. Бездымный порох чрезвычайно редок на Таинственном западе, поскольку лишь редкие алхимики способны создать его в лабораторных условиях. Кроме того, цена подобных пуль в два, а то и в три раза больше обычных. Итак, после

выстрела, тебе придется иметь дело с облаком серого дыма, который будет затуманивать твою видимость. После каждого нового выстрела с прежней позиции, ситуационный штраф к броскам будет увеличиваться на -1 (таким образом, штраф на первый выстрел равен 0, на второй -1, на третий -2 и т.д.). Штраф снова опустится до нуля, если стрелок сменит позицию стрельбы.

БУДЬ ГОТОВ К НЕИЗБЕЖНОМУ

Если ты всерьез выбрал путь оружия, то будь готов к тому, что рано или поздно, но на твоём пути окажется тот, кто будет быстрее и удачливее тебя. С выстрелом придет боль, которая будет пожирать твоё плечо, ногу, живот (если пуля попадет в сердце или голову, то ты вряд ли чего-нибудь почувствуешь). Однако помни, что лучшие стрелки могут стрелять и попадать даже тогда, когда из них потоками хлещет кровь. Уже не раз было так, что стрелки выходили победителями из схватки, удерживая одну рукой шестизарядник, а другой свои внутренности.

В Мертвых Землях D20, способность персонажа выдерживать боль и ранения выражается в Пунктах Жизни (hp). Однако, стоит отметить, что данная система не выдержана в духе Мертвых Земель, так как персонаж падает замертво только тогда, когда исчерпывает лимит вышеозначенных пунктов.

Если ты хочешь сделать боевые столкновения между персонажами действительно страшными и захватывающими, ты можешь использовать в перестрелках следующее опциональное правило. Во-первых, подели пункты жизни каждого персонажа и монстра таким образом, чтобы у тебя получилось 5 равных по величине числовых отрезков. Если базовое число НР не делится на пять, то последний отрезок будет равен оставшемуся числу. Остаток называется Дополнительными Пунктами Жизни и именно с них идет отсчет ранений. К примеру, базовое значение НР=65 надо представить как 13/13/13/13/13. С другой стороны, базовое значение НР=68 можно представить как 13/13/13/13/16.

Каждый из вышеприведенных числовых отрезков мы называем *Порогом Ранения*. Порог показывает, насколько близок персонаж к звону погребального колокола.

Первый отрезок называется *Здоровым*, когда персонаж находится в нем, он полностью здоров, и на его теле нет ничего, кроме нескольких царапин. Следующие четыре отрезка называются *Легким*, *Тяжелым*, *Серьезным* и *Критическим* соответственно. Потеря пунктов жизни медленно, но неотвратимо переводит персонажа из одного Порога Ранения в другой. Уменьшение порога приводит к тому, что персонаж начинает чувствовать боль, уставать и даже истекать кровью. Начиная с Легкого Порога Ранения, персонаж получает кумулятивный штраф -1 на все совершаемые броски, который увеличивается с достижением очередного Порога Ранения. Итак, при Легком пороге штраф равен -1, при Тяжелом пороге штраф равен -2, при Серьезном -3, при Критическом -4 (потом следует смерть персонажа и звон погребального колокола).

Рассмотрим в качестве примера ковбоя, который имеет 68 Пунктов Жизни. Его Порог Ранения, расписывается как 13/13/13/13/16. Во время боя стрелок получает пулю и 15 пунктов урона. Сейчас он находится в Здоровом Пороге Ранения. Если же герой получает во время попадания 16 пунктов урона, то он переходит в Легкий Порог Ранения и получает штраф -1 на все свои броски. В том случае, если персонаж теряет 20 пунктов жизни, он оказывается на Тяжелом пороге ранения и получает штраф -2 ко всем своим броскам. Короче говоря, чем более серьезную рану получил герой, тем сложнее ему контролировать себя и продолжать бой с противником.

Однако, маршал, помни, что это правило опционально, и оно подойдет лишь тому, кто хочет получить от сражения дополнительную реалистичность. Если ты не хочешь применять в игре опциональные правила и книги, это твое право.

СТРЕЛКОВЫЙ СЛЭНГ

Если ты хочешь быть стрелком, партнер, то ты должен уметь говорить, как стрелок. Далее мы приводим примеры терминов, которыми пользуются парни Таинственного Запада во время своего общения на тему дуэлей и перестрелок.

Обвалить кирпичную стену. Убить кого-нибудь.

Отправить на боковую. Убить кого-нибудь.

Черноглазая Сьюзан. Револьвер.

Погасить его лампу. Убить кого-нибудь.

Голубая молния. Револьвер.

Буффало. Убить кого-нибудь из дробовика.

Постучать пулей. Выстрел.

Бускадеро. Стрелок.

Медленный случай. Проблема, из-за которой дуэль была проиграна.

Шестизарядные деньги. Использовать пистолет для ограбления банка.

Кофемолка. Револьвер.

Ковбойский обмен. Когда пули используют для бартера.

Сложился. Поймал пулю в голову.

Сразил. Навел револьвер на кого-нибудь.

Резак. Револьвер.

Освежитель. Револьвер.

Завалить его. Убить кого-нибудь.

Драгун. Револьвер.

Жеребьевка. Использовать револьвер для выбора карты в азартной игре.

Метать бисер. Навести оружие на цель.

Легкий на курок. Стрелок с непостоянным настроением.

Уравнитель. Револьвер.

Наполнить руку. Схватиться за пушку.

Пятая спица в колесе. Пятая пуля в барабане, когда боек стоит против пустой каморы.

Огнемёт. Револьвер.

Расколоть. Ограбить.

Фузея. Ружье.

Отправить привет Богу. Умереть.

Направить. Выстрелить с летальным исходом.

Направить порчу. Выстрелить с летальным исходом.

Найти опилки в бороде. Умереть.

Рухнуть. Получить преимущество над кем-то в перестрелке.

Акула с пушкой. Стрелок.

Тротуар стрелков. На середине улицы.

Пушко-трус. Трусливый, осторожный.

Носить шпору. Быть при оружии.

Муха со шпорами. Техасский рейнджер.

Убежище. Кармашек для маленького пистолета.

Баранья нога. Большой револьвер.

Гаубица. Револьвер.

Драгоценность. Оружие.

Выпнуть из похоронной процессии. Убить кого-то.

Последнее округление. Убийство.

Свинцовый зажим, Свинцовый толкатель. Револьвер.

Наклониться за пролетевшей пулей. Схлопотать выстрел (и умереть).

Кожанный шлепальщик. Стрелок.
Мясо в горшочке. Ружье.
Горная гаубица. Револьвер.
Морской, Морской Шестой. Револьвер сделанный для ВМФ США.
Игольная пушка. Ружье.
Без спиц в колесе. Разряженный револьвер.
Человек с меткой. Стрелок.
Старый кедр. Револьвер.
Гостинная пушка. Дирринджер.
Брюхо. Застрелить кого-либо выстрелом в живот.
Пикос. Убить кого-либо.
Преследователь. Револьвер или хлыст.
Пистольеро. Стрелок.
Ручной пробиватель. Револьвер.
Заткнуть. Подстрелить кого-либо.
Пороховое соревнование. Стрелковая дуэль.
Быстрый жук. Стрелок.
Прodelать окно в башке. Убить кого-либо выстрелом в голову.
Пропустить дневной свет. Сделать пулевое отверстие в противнике.
Артист выхватыватель. Стрелок или человек, умеющий быстро выхватывать пушку.
Надежная вещь. Ружье.
Седельная пушка. Ружье.
Граница Шерифа. Место, за которым завершается юрисдикция шерифа.
Стреляющее железо. Револьвер.
Переделка со стрельбой. Перестрелка.
Любитель палить. Стрелок.
Человек с коротким курком. Стрелок (в особенности удачливый стрелок).
Закон шестизарядника. Закон оружия.
Спиленная пушка. Револьвер, модифицированный специально для скользящего выстрела.
Скользящая стрельба. Стрелять из револьвера, передергивая спиленный боек.
Дымящаяся жердь. Револьвер, ружье.
Дымящийся ствол. Револьвер, ружье.
Обмен свинцом. Перестрелка.
Перебрасывание свинца. Перестрелка.
Блокиратор пальца. Револьвер.
Стесняющий человек. Стрелок.
Человек с нежным курком. Нетерпимый человек, или удачливый стрелок.
Человек с чушущимся курком. Нетерпимый человек, или удачливый стрелок.
Пушка на два выстрела. Дробовик.
Хорошо подкованный. Обладающий деньгами, или вооруженный до зубов.
Оставляющий вдов. Мустанг или револьвер.

ЧАСТЬ 2: ОБРАБОТАННАЯ КОЖА.

Итак, парень, на следующих страницах описано все, что тебе нужно и о чем ты так долго спрашивал. Я имею в виду: фиты, новые движения и престиж-классы. Конечно, все это многообразие могут использовать не только стрелки, но и маверики, хулиганы, а также другие люди, применяющие оружие.

НОВЫЕ ФИТЫ

В ОДНО ДВИЖЕНИЕ [ОСНОВНОЙ]

Если ты имеешь дирринджер, дамский пистолет или другое маленькое оружие, то этот фит позволяет тебе выхватить пистолет и выстрелить из него в одно движение. При этом, для всех потенциальных врагов это действие будет полным сюрпризом.

Преквизиты: Ловкость 16+, Прятанье оружия 8+, Быстрое выхватывание оружия.

Преимущества: Если ты имеешь маленький пистолет, и он помещен в карман (или спрятан), то ты получаешь возможность выхватить свое оружие и выстрелить из него в один оборот. При этом, твой противник будет пойман врасплох. Эта тайная атака работает один раз во время боя и только против цели, которая находится от тебя на расстоянии в 15 футов.

ЩАДЯЩИЙ ВЫСТРЕЛ [ОСНОВНОЙ]

Если ты желаешь лишить Рекконеров возможности воскресить еще один труп, то ты должен выбрать этот фит. Кроме того, Щадящий выстрел будет полезен, если у тебя доброе сердце, и ты не желаешь превращать своих врагов в решето, через дырки которого проникает солнечный свет. Теперь, ты одним выстрелом сможешь вышибать оружие из рук собственных врагов.

Преквизиты: Базовый бонус атаки +6.

Преимущества: Когда ты стреляешь в оружие противника, то ты получаешь бонус к сложности броска +2. Кроме того, твой выстрел наносит 2 пункта урона противнику, что будет полезно для расчетов, связанных с удержанием пистолета во вражеской руке.

Специальная способность: Данный фит можно брать несколько раз, при этом каждый раз сложность броска будет повышаться на +2, также как оружие будет получать 2 дополнительных пункта урона.

СКОЛЬЗЯЩИЙ ВЫСТРЕЛ [ОСНОВНОЙ]

Вместо того, чтобы передергивать боек ладонью собственной руки (что повышает скорострельность оружия), ты можешь передергивать ту же самую часть револьвера скользящими движениями большого пальца. Однако, стоит помнить, что для прокручивания такого трюка, стрелок должен иметь сильные пальцы рук. В действительности это более аккуратная и сложная в исполнении модификация фита Быстрый и Мертвый.

Преквизиты: Специально подготовленный револьвер ординарного действия с укороченным бойком. Ловкость 16+, Сила 13+, Базовый бонус атаки 6+, Быстрый и мертвый.

Преимущества: Используя полное действие, ты можешь выпустить в противника несколько пуль, суммарное количество которых не может превышать трех. Ты можешь стрелять в любые цели в любой последовательности, если она находится на близком для оружия расстоянии. Для большинства револьверов это 30 футов. Каждая новая атака

требует дополнительного броска атаки, который использует максимальный Бонус Атаки. На выстрел накладывается штраф -3.

Специальная особенность: Помните, что подобный выстрел можно осуществить только из револьвера со специально подпиленным бойком.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ ОРУЖИЯ [ОСНОВНОЙ]

Вы нашли свой собственный способ выхватывания оружия, благодаря которому вы оказываетесь быстрее своих врагов.

Преквизиты: Быстрое выхватывание оружия, Улучшенная инициатива.

Преимущества: Вы должны придумать уникальный способ выхватывания оружия. Иногда новый способ стрельбы требует от персонажа приобретения особой экипировки (к примеру, Джон Уэсли Хардин придумал нашивать оружейную кобуру поверх плаща). Приобретая данный фит, вы получаете не только уникальный способ ведения боя, но также и получаете бонус +2 к инициативе. Однако заметьте, что этот бонус не накладывается на инициативу, если стрелок хватается за оружие во втором или более позднем обороте боя, поскольку стрельба уже началась.

Специальная особенность: Этот фит работает исключительно с револьверами. Поскольку нет ни одного совершенного метода выхватывания оружия (в противном случае, все бы стрелки только им и пользовались), игрок, обладающий описываемым фитом, должен придумать недостаток, сопровождающий уникальный тактический прием. Может быть, ваше выхватывание неприменимо во время верхового боя, или скорость стрелка заметно снижается, когда он одет в длинное пальто. Возможно, что ваша система выхватывания оружия чувствительна к движению, и на инициативу персонажа накладывается штраф, если он двигается в бою более чем на пять футов. В любом случае, последнее слово всегда остается за маршалом.

ХЛАДНОКРОВНЫЙ ВЫСТРЕЛ [ОСНОВНОЙ]

Люди говорят, что в гонке всегда побеждает уверенный и терпеливый. Это же изречение можно с успехом применить и к стрелковой дуэли. Отдельные «знатоки» считают, что в уличной перестрелке выигрывает самый быстрый стрелок. Однако, ветераны дуэлей знают, что живым из схватки выходит тот, кто сумеет метко прицелиться во врага, и хладнокровно поразить его первой же пулей.

Преквизиты: Мудрость 13+, Уравновешенный.

Преимущества: После того как ваш персонаж совершит бросок на инициативу, он может уменьшить ее показатель, получив взамен бонус к броску атаки. Понижение инициативы на 2 пункта, приводит к повышению показателя атаки на 1 пункт. Описываемый бонус действует против одной цели, и его невозможно модифицировать после применения фита. Помните, что пониженная инициатива продолжает действовать в течение всего боевого столкновения, и ее показатель остается неизменным, пока персонаж концентрирует свое внимание на избранной цели.

Полученный бонус также действует на всем протяжении перестрелки. Если противник персонажа начинает подозревать, что против него может быть использован Хладнокровный выстрел (определяется маршалом), герой получает бонус +2 к Запугиванию, против выбранной жертвы.

НОВЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Мертвые Земли D20, содержат на своих страницах базовый набор движений и хитростей, применяющихся стрелками во время использования умения Игра с Оружием. Сейчас мы обрадуем тебя несколькими новыми приемами.

КАСАНИЕ

Коснуться противника, это значит задеть его голову своей пулей, и ошеломить его. Подобный номер могут проделать лишь самые умелые стрелки, ибо криворукие парни промажут мимо цели, или проделают в голове антагониста хорошее окно.

Если персонаж желает совершить Касание, то он должен заявить об использовании данного приема и подготовиться к тому, что на выстрел будет наложен штраф -5. В случае успеха, урон оружия удваивается и засчитывается в качестве пунктов оглушения противника.

СТРЕЛЬБА ОТ БЕДРА

Иногда все решает скорость первого выстрела. В таких случаях, герой может выхватить револьвер из кобуры и выстрелить из него в противника не целясь. Профессиональные стрелки именуют подобный способ ведения боя «стрельбой от бедра». Достоинством подобного метода стрельбы является его большая скорость, которая позволяет получить бонус +1 к инициативе. Недостатком является пониженная меткость, выражающаяся в штрафе -2, накладываемом на броски атаки.

Если персонаж желает инициировать Стрельбу от Бедра, то он должен заявить об использовании данного приема в начале боя. Если во время боя, персонаж решит перейти в обычный режим стрельбы, то он может прекратить атаку от бедра как свободное действие. Однако помните, что обратная смена тактики не допустима до самого конца сражения.

ВЕРЧЕНИЕ ПУШКИ

Этот прием требует от игрока проверки умения Игра с Оружием против DC=20, и сводится к кручению револьвера вокруг указательного пальца. При этом, указательные пальцы стрелка лежат на спусковом крючке, оружие смотрим стволом вперед, но вращается в обратном направлении. Когда револьвер совершает полный круг, большой палец стрелка оказывается на бойке, а рукоять револьвера аккуратно вкладывается в ладонь. Конечно, данный прием выглядит очень эффектно. Однако, он не оказывает никакого влияния на меткость стрельбы.

Большинство стрелков использует данный прием во время выступления перед публикой, или для запугивания противника. При определенном желании, маршал может наградить любителя верчения револьверов маленьким бонус (не более +2), на инициативу в первый оборот боя. Однако, награда будет сопровождаться закономерным штрафом (не более -2), на бросок атаки.

ОТРАЖЕННАЯ СТРЕЛЬБА

Вы, наверное, видели артистов, которые стреляют по целям через плечо, глядя на них в зеркало. Конечно, это хитрый трюк может быть использован умелым стрелком, решившим неожиданно атаковать своего противника. К примеру, отраженная стрельба может пригодиться ковбою, который сидит за стойкой в салуне, и вдруг видит в зеркало, что в двери появился его заклятый враг. Для того, чтобы злодей не успел среагировать, герой решает выстрелить через плечо.

Как вы понимаете, подобная стрельба чрезвычайно сложна. По этой причине, использующий ее персонаж получает штраф -8 на бросок атаки. В том случае, если персонаж делает частичное действие и совершает успешную проверку умения Игра с оружием против DC=15, то штраф уменьшается до -4.

ПРЕСТИЖ КЛАССЫ

На следующих страницах мы приводим еще несколько путей, согласно которым может жить (или умирать) твой персонаж. Мы заранее предупреждаем тебя, что некоторые престиж-классы несут с собой многочисленные проблемы.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Таинственный Запад нельзя назвать дружественным местом. Здесь обитают многочисленные опасные твари, большая часть которых ходит на двух ногах. Как ты, наверное, понимаешь, наличие опасной живности подразумевает под собой наличие охотников, которые эту живность ловят. Некоторые ребята посвящают всю свою жизнь защите слабых и невинных. Они ловят разбойников, конокрадов, помощников Индустриальных баронов, а также тварей, которые прячутся в ночи. Большая часть подобных умников носит на груди маршальскую звезду, и гордится кличкой «законника». Однако, некоторые из описываемых людей, спасают человечество за деньги. Для этих парней, ловля нарушителей всего лишь оплачиваемая работа! Таких героев зовут Охотниками За Головами.

Наверное, ты уже сообразил, что Охотники за головами живут на деньги, заработанные во время поимки монстров и злодеев. Некоторые из этих ребят идут на риск, и пытаются поймать преступников живыми. Конечно, захватить живого разбойника куда как сложнее, чем привести в ближайший город его труп. С другой стороны, подобная работа ценится значительно дороже, чем банальное убийство. Не забывай, что за пленником нужен постоянный надзор, и с него не стоит спускать глаз ни днем, ни ночью.

С другой стороны, на Таинственном Западе полно ребят, добывающих деньги на отстреле различных неприятных тварей. Среди любителей «животины», есть не только индивидуальные добытчики шкур, но и люди, способные вывести отряд искателей приключений на действительно крупных монстров. Вне всякого сомнения, охота на злодеев достаточно опасное занятие. Однако, нет ничего приятнее чувства победы над оборотнем или гигантским червем из Мохавы... Хотя нет, некоторые охотники за головами считают, что победа не столь приятна, как награда выраженная в звонкой монете.

Если вы читали бульварные книжонки, то вы, наверное, думаете, что охотники за головами работают в полном одиночестве. Согласно этим романам «охотники» не желают делиться друг с другом славой и заработанными деньгами. В действительности, дела обстоят совершенно по-другому. Любители звонкой монеты частенько путешествуют группами, поскольку знают, как опасна их работа, и как важно иметь в ней товарища, способного прикрыть тыл отряда.

HD: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +6

Сбор информации: 6 ранг

Знание дикой природы: 6 ранг

Классовые умения: Блеф (Cha), Лазание (Str), Ремесло (Int), Сбор информации (Cha), Игра с оружием (Int), Прятанье (Dex), Выхватывание оружия (Dex), Запугивание (Cha), Знание (Любое) (Int), Бесшумное передвижение (Dex), Профессия (Wis), Верховая езда (Dex), Поиск (Int), Чувство правды (Wis), Скоростная перезарядка (Dex), Знание дикой природы (Wis).

Очки умений на каждом следующем уровне: 4+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Охотники за головами могут использовать любое огнестрельное и холодное оружие. Они не ограничены в выборе брони.

Информация о награде (Ех): Поскольку Охотники за головами живут за счет «гонорара», то им свойственно иметь «шестое чувство», касающегося информации о награде. Войдя в пределы любого города, Охотник за головами может совершить проверку умения Сбор Информации против DC=15. В случае успеха, игрок получает полный доступ к информации, касающейся ловли преступников или монстров за звонкую монету. При этом, персонаж получает сведения не только о типах, портреты которых расклеены на каждом столбе. Возможно, охотник сумеет узнать сведения о секретных заказах, скрытых сделках, нелегальных охотничьих экспедициях и тому подобных вещах. Простой бросок на Сбор Информации также может сообщить герою набор основных слухов, которые могут быть успешно использованы для поиска очередной работы.

Выслеживание (Ех): Охотник за головами безвозмездно получает бонусный фит *Выслеживание*. В случае использования данной возможности, персонаж получает ситуационный бонус +2.

Бонусный фит (Ех): На 2-ом, 6-ом и 9-ом уровне развития, персонаж получает еще один бонусный фит, который можно выбрать из следующего списка: *Бдительность, Автоматика, Уклонение, Использование экзотического оружия*, Динеро, В одно движение, Угрюмый слуга смерти, Улучшенное критическое попадание*, Улучшенная инициатива, Меткий стрелок, Щадящий выстрел*, Выстрел в упор (Быстрый и мертвый, Дальняя стрельба, Скользящий выстрел, Точный выстрел), Быстрое выхватывание оружия (Специальное выхватывание оружия), Легенда дикого запада, Пристальный взгляд, Фокусировка на оружии*.*

Фиты, описанные в скобках, требуют использования предшествующего фита в качестве пререквизита. Фиты, помеченные звездочкой, могут выбираться несколько раз. В том случае, если они имеют отношение к оружию, то каждый следующий раз должно быть выбрано иное оружие.

Определение уязвимых мест: Охотник за головами знает огромный пласт информации о различных живых существах, обитающих на Таинственном Западе. При этом, герой помнит сведения не только о банальных оленях или медведях, но и о таких загадочных тварях как шакалоп или Лабиринтный дракон. Охотник за головами знает, как выглядят эти существа, а также помнит уязвимые места чудовищ. По этой причине, герой нашедший слабое место, и стреляющий по нему, может получить дополнительный бонус к урону. Для того, чтобы нанести противнику максимально возможный вред, персонаж должен совершить бросок на умение Поиск против DC=15 (персонаж может менять сложность в зависимости от редкости твари, а также от количества предшествующих встреч с ней героя). В случае успеха, персонаж наносит повреждение, урон которого подобен урону, нанесенному во время невидимой атаки. Если существо не страдает от критических повреждений, бонус на урон не накладывается.

Охотник за головами

Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+0	+2	Информация о награде, Выслеживание Бонусный фит
2	+2	+3	+0	+3	
3	+3	+3	+1	+3	Определение уязвимых мест +1d6
4	+4	+4	+1	+4	
5	+5	+4	+2	+4	Определение уязвимых мест +2d6
6	+6/+1	+5	+2	+5	Бонусный фит

7	+7/+2	+5	+3	+5	Определение уязвимых мест +3d6
8	+8/+3	+6	+3	+6	
9	+9/+4	+6	+4	+6	Бонусный фит
10	+10/+5	+7	+4	+7	Определение уязвимых мест +4d6

ЗНАТОК АЗАРТНЫХ ИГР

«Рыцари зеленого стола» - это хорошо одетые мужчины и женщины, которые частенько собираются в салунах Таинственного Запада для того, чтобы поиграть в покер или рулетку. Жизнь этих людей сводится к существованию между карточными раскладами, во время которых они пытаются поймать за хвост удачу и богатство. Впрочем, в большинстве случаев, выигранные деньги теряются уже в следующей карточной игре.

Знатоки Азартных Игр – это профессиональные игроки Таинственного запада, известные за свой изысканный стиль одежды, а также за абсолютную свободу передвижения по стране. Вне всякого сомнения, в деревянных и ковбойских городках западной части страны эти люди всегда сумеют выделиться из толпы обычных жителей. Знатоки Игр пытаются разбогатеть везде, где только могут. Их можно увидеть на плавающих казино Великих Болот, в дорожных салонах Нового Орлеана и Сан-Франциско, а также в игорных домах Додж-Сити и Денвера.

Впрочем, не думай, что Знатоки рассчитывают на одну лишь удачу. Некоторые из них являются шулерами, и идеально вписываются в наши беспокойные времена. Ты, наверное, понимаешь, что разбогатеть на одной удаче практически невозможно, поэтому нашим героям приходится применять не честные методы, ведущие к достижению ранее поставленной цели. Те Знатоки, что в обычных условиях играть по правилам – их зовут честными дельцами – используют свои шулерские способности только тогда, когда начинают обманывать их самих. Известные специалисты по играм стараются играть только против профессионалов, но большая часть знатоков готовы опустошить карман всякого умника, решившего играть против них. Временами карточная деятельность приводит к тому, что Знаток бежит из города сломя голову, преследуемый целым отрядом неудачников. Впрочем, такова уж цена богатства, нажитого а азартной игре!

HD: d6

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +4

Блеф: 6 ранг

Игра: 9 ранг

Ловкость рук: 9 ранг

Обнаружение: 6 ранг

Классовые умения: Оценка (Cha), Блеф (Cha), Дипломатия (Cha), Маскировка (Cha), Игра (Int), Сбор информации (Cha), Прятанье оружия (Int), Знание (Любое) (Int), Тонкий слух (Wis), Представление (Cha), Обирание карманов (Dex), Насмешка (Cha), Поиск (Int), Чувство правды (Wis), Ловкость рук (Dex), Обнаружение (Wis), Повествование историй (Cha).

Очки умений на каждом следующем уровне: 6+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Знатоки азартных игр могут использовать любое простое холодное и огнестрельное оружие. Они не ограничены в выборе брони.

Чувство карт (Ех): Любой Знаток азартных игр, имеет особое «чувство карт», которое интуитивно позволяет ему догадаться, каким будет следующий расклад. Каждый раз, когда Знаток использует умения Игра во время карточных игр (покер, фараон, преферанс и т.д.) он получает ситуационный бонус +2.

Обман (Ех): Знатки азартных игр знают множество способов, благодаря которым картонки и кубики становятся более дружелюбными к игроку. Я думаю, ты понимаешь, что мы имеем в виду. Знатки тратят множество времени для совершенствования, обсуждения и улучшения описываемых навыков. На 1-ом, 3-ем, 6-ом и 10-ом уровне, персонаж может взять одно из нижеприведенных умений, которые доказали свою эффективность во время нечестной игры. Во время использования обманных методик, противники шулера стараются обнаружить незримый подвох. Однако, персонаж, применяющий нижеприведенный приемы вычитает из своего броска на Ловкость Рук лишь половину бонуса от умения Игра (при этом, получившееся значение округляется вверх). В том случае, если маршал узнает, как работают наши обманные движения, он без сомнения попытается внедрить их в свою игру. Так что будь осторожен, дружок!

Холодильник: Холодильник, это игральная колода, приготовленная для игры самим шулером. Играя с «Холодильником» персонаж получает огромное преимущество перед своими соперниками, выражающееся в бонусе от +6 до +10, накладываемом на умение Игра.

Хитрая колода: Данный способ обмана особенно эффективен при игре в Фараона. Впрочем, его можно использовать и в других играх, в которых на стол выкладывается колода карт. Крашеный картон, находящийся в колоде раскладывается таким образом, что ни шулер, ни его товарищ по игре практически не могут проиграть. Бонус, накладываемый на умение игра, простирается от +6 до +10.

Карта в рукаве: Старинный способ игры, при котором нужная вам карта вытаскивается из рукава и используется в нужный момент игры. В некоторых случаях, шулер вытаскивает карту не из своей одежды, а из-под поверхности стола. Некоторые мошенники пошли еще дальше, и приспособили для доставки карт резинки, которые доставляют картонки в руки при особых движениях тела. Бонус, накладываемый на умение игра, простирается от +2 до +6.

Тайный сигнал: Применяется шулером при игре с партнером. Игроки договариваются о значении некоторых жестов и успешно используют их во время карточной игры. Бонус, накладываемый на умение игра, простирается от +6 до +10.

Меченые карты: Метить карты весьма почетно в среде профессиональных обманщиков. Некоторые шулеры выполняют эту работу самостоятельно, тогда как другие пользуются «читающими колодами» (эти колоды уже изначально выпущены с пометками). Сами метки бывают выпуклыми (то есть они принимают форму выпуклостей на картах, подобные метки частенько наносит сам обманщик, используя специальное кольцо), линейными и объектными (то есть, на карты наносится некое графическое изображение, которое может опознать лишь шулер). Временами, обманщики используют срезанные поверхности карт. Бонус, накладываемый на умение игра, простирается от +2 до +8.

Меченые кубики: Этот трюк похож на прием с использованием меченых карт. Игрок может особым образом сбалансировать кубик и просто приобрести куб с отдельными повторяющимися гранями. Естественно, что такие кубики нельзя никому отдавать на изучение. Бонус, накладываемый на умение игра, простирается от +2 до +8.

Блестяшка: Этот хитрый трюк работает только тогда, когда сидящие за столом обманщики играют совместную партию. Хитрецы раскладывают на столе систему хорошо отполированных предметов, которая может состоять из маленьких зеркал, золотых колец, драгоценных камней и кусочков металла. Благодаря системе отражений, персонаж может видеть те карты, что оказались в руках его противников. Это действительно сложный трюк, который накладывает штраф -2 на умение Ловкость Рук. Однако, в случае успеха победа обманщика практически неотвратима. Для инициации описываемого обмана,

персонаж должен знать прием Раздавай и Договаривайся. Бонус, накладываемый на умение игра, простирается от +6 до +10.

Разделяй и договаривайся. Используя собственную Ловкость Рук, обманщик может так повести игру, что его друзья (или сообщники, тут уж как посмотреть) всегда окажутся с самыми лучшими картами на руках. Бонус, накладываемый на умение игра, простирается от +2 до +6.

Определение расклада (Ех): Знатоки азартных игр, интуитивно чувствуют, когда их партнер начинает нервничать. Наблюдая за поведением соперника, они могут догадаться хороший у него на руках расклад или плохой. Естественно, что профессиональные игроки могут использовать данное знание с большой пользой для себя. Для того, чтобы Определить расклад, персонаж должен играть с соперником как минимум один час. Спустя вышеозначенный промежуток времени, игрок совершает проверку умения Обнаружение против соперника, который совершает противоположный бросок на проверку умения Блеф или Игра. Если Знаток выигрывает бросок, то он получает ситуационный бонус +4 к проверкам умения Игра. Данный бонус действует только против того человека, который стал жертвой наблюдательности персонажа.

Динеро (Ех): Поскольку ставки бывают крупными, Знаток должен иметь при себе большие суммы денег. По этой причине, игрок получает фит Динеро на втором, пятом и восьмом уровне развития. Если персонаж изначально имеет описываемый фит, то последующие Динеро оказывают кумулятивный эффект. Впрочем, не забывайте, что Динеро это не только деньги. Жизнь Знатка Азартных Игр достаточно дорога. Его одежда и украшения легко могут стоить целое состояние и частенько являются вмещателем всего нажитого богатства. Вне всякого сомнения, вы знаете, что у карточных знатоков весьма циничный характер, который обычно сочетается с изрядной сентиментальностью и романтичностью. Такие люди сочувствуют персонажам «сопливых» историй, и не скупясь тратят деньги в пользу различных фондов (иногда, даже анти-игровых) и нищих. В том случае, если у Знатка азартных игр просят милостыню или денежку на «доброе дело», то персонаж должен совершить обязательный сброс на Волю со штрафом -2. В случае провала сброса, Знаток расстается со своими деньгами.

Игровое путешествие (Ех): Знатоки азартных игр знают, что некоторые города Таинственного Запада являются настоящими сокровищницами для игрока, тогда как в других невозможно «заработать» даже себе на жизнь. По этой причине, Знатоки любят странствовать между поселениями. Как минимум раз в год они переезжают в новое место, для того, чтобы восстановить навыки игры и попрактиковаться в любимом деле с новыми людьми. Самыми популярными игорными городами считаются – Додж-Сити, Абелин, Денвер, Ледвиль (Колорадо), Перри (Оклахома – Дьявольские пол акра!) и Тумбстоун. Внутри вышеозначенных поселений, персонаж получает ситуационный бонус +2 к умению Сбор Информации, что отражает знание персонажем окрестностей и местных людей.

Знаток азартных игр

Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+0	+0	+2	+2	Чувство Карт, Обман 1, Определение расклада
2	+1	+0	+3	+3	Динеро 1
3	+2	+1	+3	+3	Обман 2
4	+3	+1	+4	+4	Игровое путешествие
5	+3	+2	+4	+4	Динеро 2
6	+4	+2	+5	+5	Обман 3
7	+5	+3	+5	+5	

8	+6/+1	+3	+6	+6	Динеро 3
9	+6/+1	+4	+6	+6	
10	+7/+2	+4	+7	+7	Обман 4

КРЕСТОНОСЕЦ

История Таинственного Запада изобилует рассказами о кошмарных событиях. В них повествуется об убийствах, разбойных нападениях, разрушениях и зле, которое пожирает души. Обитатели Таинственного Запада рассказывают шепотом и о монстрах, пришедших из самых худших ночных кошмаров. Будучи напечатанными на страницах Эпитафии Тумбстоуна, эти рассказы со скоростью молнии распространяются по свободным штатам, после чего о них начинают судачить в темных углах салунов. Повествования о пособниках Рекконеров вселяют ужас в души обывателей и страх в сердца храбрецов.

Однако, между добром и злом всегда существует некий баланс. Если Рекконеры имеют своих чемпионов – кошмарных монстров или злодеев в человеческом облике, то и силы добра не могут обойтись без героев. На таинственном западе есть люди – мужчины и женщины, которые направляют свои силы на борьбу с ужасом и мраком, поглотившим нашу страну. Как правило, во главе отрядов, состоящих из героев, стоят люди, которых именуют Крестоносцами.

Достаточно трудно сказать, откуда берутся герои. Этого не знают даже сами Крестоносцы. Некоторые считают, что эти люди ведут борьбу с ужасом со времен своей молодости. Другие верят, что люди становятся героями после запоминающейся встречи с ребенком, священником или загадочным старым человеком. Истинная правда, по всей видимости, навсегда останется загадкой. Однако всегда в отрядах спасителей человечества есть крестоносец, имеющей странную связь со своим божеством. Святая сила наполняет его, и дарует ему мощь в битвах против чудовищ и ужасов, перед которыми бессилён обыкновенный житель Таинственного Запада. Револьверы крестоносца не знают промаха, и всегда находят слабые места в броне врагов. Говорят, что такие люди могут убить револьверной пулей призрака или вампира. Святая сила крестоносцев дает им защиту от темной магии культистов, ведьм, темных бестий и других прислужников зла.

HD: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +6

Мировоззрение: Любое доброе

Добрые дела: Будущий крестоносец должен совершить доброе дело, или акт самопожертвования в схватке с прислужниками Рекконеров.

Классовые умения: Блеф (Cha), Лазание (Str), Ремесло (Int), Игра с оружием (Int), Прятанье (Dex), Выхватывание оружия (Dex), Запугивание (Cha), Знание (Любое) (Int), Профессия (Wis), Верховая езда (Dex), Насмешка (Int), Чувство правды (Wis), Скоростная перезарядка (Dex), Обнаружение (Wis), Повествование историй (Cha), Использование веревки (Dex).

Очки умений на каждом следующем уровне: 2+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Крестоносцы могут использовать любое огнестрельное и холодное оружие. Они не ограничены в выборе брони.

Разрушитель зла (Ex): Благодаря своему опыту и божественному покровительству, Крестоносцы знают, как нанести максимальный вред слугам Рекконеров. Несколько раз в день (см. таблицу описания класса) Крестоносец может добавить свой модификатор

Харизмы к урону, нанесенному монстру. Естественно, что маршал может приравнять к монстрам культистов или других человеческих слуг Рекконеров.

Божественное покровительство (Ех): Бог всегда на стороне Крестоносца. В начале каждой игровой сессии персонаж получает не одну, а две Метки Судьбы.

Бесстрашие (Ех): Крестоносец ищет и убивает кошмарных тварей, которые до смерти пугают обычных людей. По этой причине, наш герой получает бонус +2 к спасброску на Волю, во время преодоления эффектов страха.

Благословенное оружие (Ех): Благодаря небесной протекции Крестоносец может несколько раз в день (см. таблицу описания класса) влить святую мощь в свое стреляющее железо. Эффект подобного действия эквивалентен заклинанию *bless weapon*, длительность которого равна положительному модификатору харизмы героя.

Арканый щит (Ех): Провидение защищает крестоносца от кошмарных проявлений темной магии. Арканый щит понижает урон, наносимый герою, но действует только против злого волшебства. Конечно, маршал может использовать эффекты Арканного щита, против псевдо-магических способностей некоторых монстров.

Покойся с миром (Ех): Когда Крестоносец касается рукой покойника, это значит, что мертвец никогда не возвратится к нечистой жизни в облике призрака или ходячего трупа.

Крестоносец					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+0	+2	Разрушитель зла 1/день, Божественное покровительство, Бесстрашие
2	+2	+3	+0	+3	Благословенное оружие 1/день
3	+3	+3	+1	+3	Арканый щит 3/-, Покойся с миром
4	+4	+4	+1	+4	Разрушитель зла 2/день
5	+5	+4	+2	+4	Благословенное оружие 2/день
6	+6/+1	+5	+2	+5	Арканый щит 6/-
7	+7/+2	+5	+3	+5	Разрушитель зла 3/день
8	+8/+3	+6	+3	+6	Благословенное оружие 3/день
9	+9/+4	+6	+4	+6	Арканый щит 9/-
10	+10/+5	+7	+4	+7	Арканый щит 12/-

ОТЧАЯННЫЙ

Наверное, ты уже знаешь на личном опыте, что не все обитатели Таинственного Запада добрые и честные. В действительности, в нашем мире есть и такие люди, которые заряжают свои шестизарядники с самыми злыми умыслами. Самые страшные из этих злодеев зовутся Отчаянными. Иногда их именуют бандитами, грабителями и даже разбойниками с большой дороги. Впрочем, как бы ты их не звал, эти люди зарабатывают себе на жизнь воровством и убийствами. Отчаянных не заботит тот факт, что деньги достаются им с кровью других людей. Главное, что тратят свои накопления они с охотой и удовольствием.

Большинство людей считают отчаянных глупыми, злыми и жадными людьми. В действительности это большая ошибка. Некоторые отморозки обладают совершенно противоположными качествами.

Для профессионального грабителя и убийцы медлительное мышление неприемлемо. Разбойник должен думать, ибо от этого зависит его жизнь. Если вы будете упрямо

считать, что Отчаянные это стрелки без мозгов, то вскоре обнаружите себе посреди кладбища в окружении цветов и надгробии, а свои деньги в кармане «глупого» отморозка, который пропивает награбленное и рассказывает друзьям о своих «подвигах».

HD: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +6

Игра с оружием: 4 ранг

Верховая езда: 6 ранг

Знание дикой природы: 4 ранг

Мировоззрение: Нейтральное или злое

Классовые умения: Блеф (Cha), Лазание (Str), Ремесло (Int), Взрывное дело (Int), Подделка (Int), Игра (Int), Игра с оружием (Int), Прятанье (Dex), Выхватывание оружия (Dex), Запугивание (Cha), Прыжок (Str), Знание (География, Местная) (Int), Бесшумное передвижение (Dex), Взлом замков (Dex), Профессия (Wis), Верховая езда (Dex), Поиск (Int), Скоростная перезарядка (Dex), Знание дикой природы (Wis).

Очки умений на каждом следующем уровне: 2+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Отчаянные могут использовать любое огнестрельное и холодное оружие. Они не ограничены в выборе брони.

Змеиное мировоззрение (Ex): Ваш герой рано понял, что доброта никому не нужна в этом мире. Он ненавидит окружающих, но прячет это чувство за фасадом цивилизованности. В том случае, если персонаж желает кого-нибудь запугать, он получает ситуационный бонус +2, если желает сопроводить угрозу применением физического насилия. В то же самое время, вы получаете штраф на Дипломатию -2, ибо ваше поведение люди частенько трактуют как враждебное.

Скрытная атака (Ex): Отчаянные знают, как нанести смертельную рану, если жертва не готова к нападению. Данная способность действует точно также, как одноименное умение Разведчика. В том случае, если персонаж имеет возможность скрытной атаки, ранее полученную от другого класса, то данное преимущество оказывает кумулятивным.

Брюхо (Ex): Термином «Брюхо» на таинственном западе обозначают успешный выстрел в желудок. Отчаянные знают, как одним выстрелом вывести человека из строя, и успешно применяют эту информацию на практике. Если жертва и выживет после такой атаки, то она скоро будет молить о смерти, испытывая чудовищную боль. Брюхо работает исключительно против людей, и может быть применено несколько раз в день (см. таблицу описания престиж-класса). Перед тем, как выстрелить в живот, отчаянный должен заявить об описываемой атаке. В случае успешного попадания, противник получает дополнительные 1d6 урона, и штраф (от дикой боли) -4, который накладывается на несчастного в течение 1d6+1 оборотов.

Убежище (Ex): На третьем уровне, отчаянный получает секретное убежище, о котором, кроме него, никто не знает. Убежищем может быть как задняя комната в Доме Удовольствий Мисс Розы, так и тайная пещера в холмах. Убежищем может быть вообще любая нора, которую маршал будет считать безопасной. На 8-ом уровне, отчаянный получает еще одно убежище. Логово считается тайным до тех пор, пока Отчаянный сам не проболтается о нем.

Банда (Ex): Если Отчаянный не обладает фитом Лидерство, он бесплатно получает его на 6-ом уровне. Последователями персонажа оказываются грабители, которые считают Отчаянного своим лидером. В том случае, если персонаж имеет фит Лидерство, количество его последователей возрастает на 50%.

Отчаянный

Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+0	+2	Змеиное мировоззрение, Скрытная атака +1d6
2	+2	+3	+0	+3	Брюхо 1/день
3	+3	+3	+1	+3	Убежище 1
4	+4	+4	+1	+4	Скрытная атака +2d6
5	+5	+4	+2	+4	Брюхо 2/день
6	+6/+1	+5	+2	+5	Банда
7	+7/+2	+5	+3	+5	Скрытная атака +3d6
8	+8/+3	+6	+3	+6	Убежище 2
9	+9/+4	+6	+4	+6	Брюхо 3/день
10	+10/+5	+7	+4	+7	Скрытная атака +4d6

ОРУЖЕЙНИК

Живи – используя научные достижения! Именно так пишут во всех крупных газетах Восточного побережья, не забывая при этом отметить, что наука совершает техническую революцию и оказывает серьезное влияние на нашу жизнь, проникая своими новациями в серые будни повседневности. Газеты воспевают чудеса прогресса, и непрестанно печатают статьи о его чудесах – огнеметах, паровых повозках, ракетных ранцах, пистолетах гатлинга и даже автоматических пудреницах.

Однако, не все на Таинственном Западе разделяют столь розовое видение грядущего прогресса. Для некоторых ученых, обитающих как на западном, так и на восточном побережье, наука не средство облегчить нашу жизнь. Для них она средство завершить ее побыстрее! Эти мастера машинного разрушения – зовущиеся Оружейниками – тратят свои годы на совершенствование пушек и прочих средств взаимного истребления.

Вне всякого сомнения, первым ученым, получившим титул Оружейника, стал доктор Руперт Халливел. Это парень всегда мыслил себя не ученым, а стрелком. По этой причине, он начал заниматься наукой только лишь для того, чтобы усовершенствовать свои собственные револьверы и тем самым повысить свои шансы на выживание в предполагаемом будущем. Создав для себя небольшой, но смертоносный арсенал, Халливел вломился в Салун Алхамбара (тот самый, что располагается в Додж-Сити), нацепив на себя модифицированный бронежилет и пару модифицированных револьверов. Мгновением спустя, крохотная забегаловка превратилась в решето, а ее пол был завален трупами ковбоев-неудачников. Сам Халливел был ранен. При этом он был крайне доволен собой. Используя свой ракетный ранец для того, чтобы обгонять разозленных служителей закона, Руперт стал «колесить» по Западной части страны, опробуя на других свои собственные изобретения. Изредка встречая достойных людей, доктор делился с ними собственными знаниями и находками.

Сейчас имя Халливела не так известно. Доктор пропал без вести несколько лет назад. Некоторые считают, что он встретился со своей судьбой в одном из маленьких пыльных салунов лабиринта. Другие верят, что он выбрал себе жертву не по размерам и стал обеденным блюдом какого-нибудь монстра (к примеру, гигантского пустынного червя). Однако, какой бы не была судьба доктора, его наследие все еще живет. Благодаря его деятельности и деятельности его последователей гражданские перестрелки, железнодорожные столкновения крупных кампаний и Гражданская война между Севером и Югом стали еще более кровавыми и жестокими. Уже сейчас некоторые люди считают,

что стрелки становятся историей, а их револьверы вскоре вообще исчезнут с полей сражений, будучи знаменными новыми творениями безумной науки.

HD: d6

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +6

Игра с оружием: 4 ранг

Фундаментальное мышление: 9 ранг

Классовые умения: Алхимия (Int), Ремесло (Int), Взрывное дело (Int), Отключение устройства (Int), Управление транспортным средством (Int), Игра с оружием (Int), Выхватывание оружия (Dex), Знание (любое) (Int), Язык (любой) (Int), Безумная наука (Int), Взлом замков (Dex), Профессия (Wis), Верховая езда (Dex), Скоростная перезарядка (Dex), Фундаментальное мышление (Int).

Очки умений на каждом следующем уровне: 4+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Оружейники могут использовать любое огнестрельное, холодное и автоматическое оружие. Они могут использовать не только легкую, но среднюю и тяжелую броню.

Безумная наука (Su): Оружейник обладает теми же самыми Безумно-научными способностями, которыми обладает любой Безумный ученый.

Работа с оружием (Ex): Оружейники тратят свое время на изобретение новых видов оружия и усовершенствование старых стволов. Во время создания прототипов, оружейники получают бонус (см. таблицу особенностей класса), который накладывается на умения Взрывное дело, Знание и Фундаментальное мышление.

Полевая модификация (Ex): Оружейники способны модифицировать оружие не только в лаборатории, но и в походных условиях. В таблице особенностей класса, содержится число, показывающее, сколько раз в день оружейник может конструировать новые образцы модифицированного оружия. Для успешной модификации, персонаж должен совершить бросок на Фундаментальное мышление против указанной ниже сложности. Модификация создается такое количество оборотов, которое равно положительному модификатору мудрости Оружейника. В оружии могут быть модифицированы следующие параметры:

DC10 – Оружейник увеличивает эффективную дальность стрельбы на 2d6 (2-12) футов.

DC10 – Оружейник повышает на 1d4 пункта величину инициативы оружия.

DC15 – Урон, наносимый оружием, возрастает на 25%.

DC15 – Бонус оружия к попаданию возрастает на величину, равную положительному модификатору интеллекта персонажа.

Арсенал (Ex): На третьем уровне, оружейник умножает свой модификатор интеллекта на множитель арсенала и получает количество стволов, находящихся в его распоряжении (в кармане, на рабочем столе, в паровом экипаже и т.д.). Персонаж может использовать как стандартное оружие, описанное в основной книге правил, так и новое, собственной придумки. В последнем случае, ствол должен быть одобрен маршалом. На шестом и девятом уровне, множитель интеллекта становится равным +2 и +3 соответственно.

Оружейник

Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+0	+0	+1	+2	Безумная наука, Работа с оружием +1
2	+1	+0	+2	+3	Полевая модификация 1/день
3	+2	+1	+2	+3	Арсенал x1

4	+3	+1	+2	+4	Работа с оружием +2
5	+3	+1	+3	+4	Полевая модификация 2/день
6	+4	+2	+3	+5	Арсенал x2
7	+5	+2	+4	+5	Работа с оружием +3
8	+6/+1	+2	+4	+6	Полевая модификация 3/день
9	+6/+1	+3	+4	+6	Арсенал x3
10	+7/+2	+3	+5	+7	Полевая модификация 4/день

ЗАКОННИК

Некоторые стрелки сознательно (или не сознательно), посвятили свою жизнь борьбе с миньонами Рекконеров, а также с разнообразными бандитами и налетчиками. Такие люди одевают на себя звезду шерифа и стараются следить за законом в вверенной им территории. Это и есть законники – персонажи, желающие навести порядок в мире хаоса и насилия.

Однако, парень, помни, что простое обладание шерифской звездой еще не делает тебя законником. Ты, конечно, можешь нацепить эту побрякушку на грудь и расхаживать по городу с важным видом. Однако, твои прогулки не изменят нравы обитателей и не снизят уровень насилия в поселении. Последнее произойдет лишь в том случае, если в город придет законник – человек, считающий, что соблюдение порядка на Таинственных территориях является самым важным делом его жизни. На всем протяжении своего существования, Законник придерживается собственного кодекса, который в бульварных романах именуется не иначе, как «Закон Запада». Вышеозначенный кодекс удерживает героя на правильном пути и придает ему силы, необходимые для ловли преступников и ужасающих чудовищ. Законник, всегда следующий неписанному Закону Запада способен стать одним из самых могущественных противников Рекконеров. Для таких людей значимы такие понятия как честь, правда, правосудие и чувство собственного достоинства. Люди уважают настоящих законников, дети стараются подражать им, а злодеи пытаются держаться от них как можно дальше.

Законники могут работать как в полном одиночестве, так и в группе. Некоторые из них считают, что работа будет сделана хорошо только тогда, когда они примут участие в решение каждой крупной городской проблемы. Другие держат при себе несколько помощников, ибо ясно понимают, что один человек не в состоянии перестрелять банду налетчиков на банки.

Некоторые законники (к примеру, техасские рейнджеры или оперативники агентства) имеют большие широкие права по сравнению с обыкновенными шерифами. Это связано с тем, что подобные люди частенько странствуют по всей стране и выполняют секретные правительственные задания. В большинстве случаев, такие люди путешествуют по подопечным территориям в маленьких группах.

HD: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +6

Дипломатия: 4 ранг

Игра с оружием: 6 ранг

Верховая езда: 6 ранг

Использование огнестрельного оружия.

Мировоззрение: Любое доброе

Классовые умения: Блеф (Cha), Лазание (Str), Ремесло (Int), Дипломатия (Cha), Игра (Int), Сбор информации (Cha), Игра с оружием (Int), Выхватывание оружия (Dex),

Запугивание (Cha), Знание (Любое) (Int), Профессия (Wis), Верховая езда (Dex), Насмешка (Int), Поиск (Int), Скоростная перезарядка (Dex), Обнаружение (Wis), Использование веревки (Dex).

Очки умений на каждом следующем уровне: 2+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Законники могут использовать любое огнестрельное и холодное оружие..

Бонусный фит (Ex): На 1-ом, 4-ом, 7-ом и 10-ом уровне развития, Законник получает дополнительный бонусный фит, который можно выбрать из следующего списка: *Обоерукость, Навык использования автоматического оружия, Мертвый глаз, Уклонение, Использование экзотического оружия*, Улучшенное критическое попадание*, Улучшенная инициатива, Угрюмый слуга смерти, Законник (см. ниже), Уравновешенный (Хладнокровный выстрел), Меткий стрелок, Щадящий выстрел*, Выстрел в упор (Быстрый и мертвый, Дальняя стрельба, Скользящий выстрел, Точный выстрел), Быстрое выхватывание оружия (Специальное выхватывание оружия), Легенда дикого запада, Пристальный взгляд, Бой с оружием в обеих руках (Улучшенный бой с оружием в обеих руках), Фокусировка на оружии*.*

Некоторые фиты из приведенного выше списка, являются дочерними и их преквизиты приведены перед скобками, содержащими их названия. Фиты, помеченные знаком * могут быть выбраны несколько раз подряд и применены к одному и тому же виду оружия. Для того, чтобы получить фит, стрелок должен удовлетворять всем необходимым требованиям (в том числе базовым характеристикам или бонусам к базовому уровню атаки).

Законник – специальный фит, доступный только законникам. При этом, описываемый персонажа в обязательном порядке должен взять его, как первый бонусный фит. Фит Законник, дает персонажу полномочия поддерживать закон и порядок на некоторой территории. В том случае, если фит был взят один раз, маршал дает законнику должность городского марала или его помощника. В том случае, если фит был взят дважды, то герой может стать шерифом или помощником шерифа. Если фит был взят три раза, то персонаж может стать Маршалом Соединенных штатов, оперативником Агентства или Техасским рейнджером. Для того, чтобы сразу же стать шерифом или маршалом США, персонаж может приобрести несколько фитов Законник одновременно.

Маршал должен помнить, что Городские маршалы и шерифы достаточно редко покидают пределы своей области патрулирования, а значит, не всегда могут принимать участие в приключениях странствующего отряда. Для того, чтобы действие кампании не оказалось пойманным в ловушку маленькой территории, подчиненной шерифу, маршал может выдать персонажу-законнику сразу несколько фитов Законник, которые распространят область юрисдикции героя на всю страну. Впрочем, маршал может провести остаток кампании и в пределах одного маленького городка.

Закон запада (Ex): Все Законники исповедуют Закон Запада – неписанный кодекс чести, который знает каждый блюститель порядка по другую сторону Миссисипи. Закон Запада состоит из следующих положений.

- Необходимо защищать женщин от тех, кто желает нанести им вред, или относится к ним без должного уважения. На женщин нельзя поднимать руку или вступать с ними в бой до тех пор, пока они первыми не проявят агрессию. Данное правило распространяется абсолютно на всех представительниц слабого пола, включая не только благопристойных дам, но и проституток.

- Не используй свою пушку против того, кто не наводит свой ствол на тебя. Не делай это даже в том случае, если предполагаемый противник превосходит тебя числом (конечно, ты можешь попытаться запугать злодеев пушкой, но помни, что стрелять в них нельзя до тех пор, пока они не пошли на открытую агрессию). Даже во время дуэли, ты можешь

хвататься за оружие только тогда, когда противник схватился за револьвер с явным намерением убить тебя (последнее правило накладывает штраф -2 на бросок инициативы во время дуэльной ситуации).

- Никогда не стреляй противнику в спину. Не делай этого даже тогда, когда злодей обезумел от хаоса боя и со всех сторон окружен многочисленными врагами.

Как ты уже понял, следовать Закону Запада достаточно трудно. Однако, люди верные кодексу получают ряд серьезных преимуществ, перед обычными стрелками, борющимися за свободу. Во-первых, они обладают ситуационным бонусом +2 на проверку умения Дипломатия, который применяется к человеку, живущему в пределах юрисдикции Законника. Точно такой же бонус накладывается на общение с теми персонажами, которые лично знают Законника.

Во-вторых, когда законник сражается с человеком, умышленно призревшим Закон Запада (ищите таких среди разбойников и бандитов), он получает ситуационный бонус +2 ко всем броскам атаки, и своему показателю АС.

В-третьих, если персонаж берет фит Лидерство, он получает бонус +2 к Харизме для вычисления уровня и количества своих последователей. Конечно, дополнительные последователи уходят от персонажа, если тот нарушил один из постулатов Закона Запада.

Определение отчаянного (Ex): Законник, проживший на этом свете достаточно долгое время, имеет наметанный глаз, который ловко выделяет из толпы отморожков и разбойников. Благодаря вышеозначенной возможности, персонаж получает бонус (эквивалентный половине его уровня Законника, округленной вверх) ко всем броскам на умение Знание, направленное на идентификацию преступников и определение их прошлых дел и будущих целей.

Призыв отряда (Ex): Как истинный служитель Закона, Законник может преследовать беглого злодея, призвав на помощь собственный отряд, или собрав для погони некоторое количество храбрых местных жителей. На третьем уровне опыта, персонаж может призвать к себе на помощь столько человек, чему равен удвоенный модификатор его харизмы. Если модификатора от харизмы у персонажа нет, то герой может призвать себе на помощь пятерых товарищей. На шестом уровне опыта, персонаж может призвать к себе на помощь столько человек, чему равен утроенный модификатор его харизмы. Если модификатора от харизмы у персонажа нет, то герой может призвать себе на помощь 10 товарищей. На шестом уровне опыта, персонаж может призвать к себе на помощь столько человек, чему равен учетверенный модификатор его харизмы. Если модификатора от харизмы у персонажа нет, то герой может призвать себе на помощь 15 товарищей. Все помощники (как правило, это коммонеры 1-10-го уровня или стрелки 1-4-го уровня) считаются официальными представителями власти, и Законник несет полную ответственность за всех их поступки.

Законник

Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+0	+2	Бонусный фит, Законник, Закон Запада
2	+2	+3	+0	+3	Определение отчаянного
3	+3	+3	+1	+3	Призыв отряда 1
4	+4	+4	+1	+4	Бонусный фит
5	+5	+4	+2	+4	
6	+6/+1	+5	+2	+5	Призыв отряда 2
7	+7/+2	+5	+3	+5	Бонусный фит
8	+8/+3	+6	+3	+6	
9	+9/+4	+6	+4	+6	Призыв отряда 3
10	+10/+5	+7	+4	+7	Бонусный фит

СНАЙПЕР

Пустоши, равнины и пустыни Таинственного Запада обладают огромными открытыми пространствами, из-за чего противники способны углядеть друг друга на весьма значительном расстоянии. Иногда бывает, что лучший способ остаться в живых, это уничтожить противника, послав ему пулю с большого, *Очень большого* расстояния. Это как раз то, в чем специализируется Снайпер.

Снайперы предпочитают использовать верные Винчестеры, ружья Генри или карабины Шарпса, которые позволяют им убивать враждебных индейцев, живых мертвецов, безумных культистов и дьявольских летучих мышей с расстояния, которое превышает несколько сотен ярдов. Вне всякого сомнения, снайпер может попасть в отдаленную цель также уверенно, как школьник, выстреливший из трубки-плевательницы в своего товарища на соседней парте.

Некоторые снайперы отточили свои боевые навыки в затянувшейся войне между Штатами. Большая часть снайперов-военных, принимала участие в поддержке своих сил на поле боя, отстреливая противников по другую сторону от ничейной земли. С другой стороны, некоторые снайперы научились своему ремеслу во время охоты на бизонов, охраны скота или ловли разбойников. Вне всякого сомнения, эти люди останутся при своей работе до тех пор, пока будет существовать необходимость в уничтожении противника на большом расстоянии.

HD: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +8

Использование огнестрельного оружия.

Классовые умения: Блеф (Cha), Лазание (Str), Ремесло (Int), Игра с оружием (Int), Прятанье (Dex), Запугивание (Cha), Знание (Любое) (Int), Тонкий слух (Wis), Бесшумное передвижение (Dex), Профессия (Wis), Верховая езда (Dex), Насмешка (Int), Обнаружение (Wis), Знание дикой природы (Wis), Использование веревки (Dex).

Очки умений на каждом следующем уровне: 2+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Законники могут использовать любое простое огнестрельное и холодное оружие.

Меткий стрелок (Ex): На 1-ом уровне, персонаж получает бонусный фит Меткий стрелок. В том случае, если персонаж имеет данный фит, он может выбрать дополнительную особенность из приведенного ниже списка: Мертвый глаз (для использования с ружьями), Угрюмый слуга смерти, Улучшенная инициатива, Уравновешенный и фокусировка на оружии.

Увеличенная дальность стрельбы (Ex): Благодаря своим несравненным умениям и твердой руке, снайперы способны поразить противника на таком расстоянии, которое кажется немыслимым для обычного человека. Для достижения подобного результата снайпер должен потратить один оборот на прицеливание. Во время второго оборота, стрелок совершает выстрел, при этом, эффективная дальность его стрельбы возрастает на 20 футов!

Скрытая атака (Ex): На третьем уровне опыта, персонаж получает возможность скрытой атаки +1d6. Скрытая атака стрелка подобна скрытой атаке Разведчика, но имеет три существенных отличия. Во-первых, снайпер может осуществить эту атаку исключительно с ружьем. Во-вторых, для ее использования стрелок должен выбрать возможность полной атаки. В-третьих, радиус действия скрытой атаки стрелка, превышает радиус действия скрытой атаки Отчаянного или Разведчика. На третьем уровне опыта, персонаж может скрытно атаковать противника, находящегося на расстоянии в 100 футов. На шестом уровне этот диапазон увеличивается до 200 футов, а на 9-ом до 300 футов.

Если Снайпер уже имеет в своем распоряжении скрытую атаку, полученную от другого класса, на его выстрелы не накладывается бонус +1d6. В то же самое время, старая атака начинает действовать на новых дистанциях, свойственных описываемому умению Снайпера.

Выстрел – труп (Ex):

На пятом уровне опыта, снайпер получает возможность уничтожать своих противников с первого выстрела. Для достижения требуемого результата, стрелок должен потратить два оборота на прицеливание из оружия, специалистом по использованию которого он является. При этом, жертва стрелка не должна догадываться о его присутствии. Если выстрел оказывается успешным, на него накладываются правила удара Coup De Grace (см. *Настольную книгу игрока*). Если цель выживает после атаки, то он получает повреждения как после критического попадания. Твари иммунные критическим ударам, не страдают от эффектов описанной способности.

Снайпер

Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+2	+0	+2	Меткий стрелок
2	+2	+3	+0	+3	Увеличенная дальность стрельбы
3	+3	+3	+1	+3	Скрытая атака 100 футов
4	+4	+4	+1	+4	
5	+5	+4	+2	+4	Выстрел - труп
6	+6/+1	+5	+2	+5	Скрытая атака 200 футов
7	+7/+2	+5	+3	+5	
8	+8/+3	+6	+3	+6	
9	+9/+4	+6	+4	+6	Скрытая атака 300 футов
10	+10/+5	+7	+4	+7	

ШПИОН

В пределах Таинственного Запада многие люди конкурируют друг с другом за влияние, деньги и власть. Самыми крупными соперникам, естественно являются США и КША. Одна из вышеозначенных сторон пытается подавить восстание, тогда как вторая стремится выйти из-под контроля своего северного соседа и добиться независимости. Железнодорожные бароны также не прочь вставить палки в колеса конкурирующих составов. Каждый из них пытается отнять у другого лакомый кусок путей и извлечь из добычи максимальное количество прибыли. На западных территориях частенько возникают конфликты на деловой почве (вспомните хотя бы противостояние S&R и Дариуса Хеллшторма). Также не стоит забывать о заговорах и теневых культах, которые оказывают непосредственное влияние на политическую картину Америки. Для того, чтобы перекрыть под себя одеяло политических интриг, противоборствующие стороны используют для достижения своих целей Шпионов – истинных мастеров тайной борьбы!

Движимые патриотизмом, жадностью или верностью выбранному делу, шпионы таким образом развивают свои умения и навыки, чтобы последние были эффективны во время сбора информации, добычи вражеских секретов, а также для инфильтрации в закрытые комплексы антагонистов. Естественно, некоторые из описываемых специалистов применяют свои знания для пресечения подрывной деятельности вражеских разведчиков. Шпионы играют в «великую тайную игру», словно гроссмейстеры, сидящие за шахматной доской. Они делают все для того, чтобы их страна «осталась в седле», а противники

навсегда перестали мешаться под ногами. Впрочем, некоторые хитрые шпионы работают сразу на несколько хозяев одновременно.

Шпионы происходят из разных слоев общества, по-разному выглядят и имеют различный стиль своего поведения на публике. В наше время, в бульварной литературе сложился некий стереотип агента, как хорошо одетого и вежливого представителя мужского или женского пола, который вращается в мире социальной элиты, а также имеет знакомых в криминальной среде. В действительности же, шпионы могут выглядеть совсем по-другому. Как правило, они принадлежат к той категории лиц, которую достаточно трудно подозревать. Разведчиками могут быть благопристойные матери семейств, молодые южные красавицы, циничные игроки и даже усталые извозчики. Короче говоря, шпионами обычно становятся те, кто имеет доступ к информации, и выглядит достаточно невинно для лазутчика.

HD: d6

ТРЕБОВАНИЯ

Базовый бонус атаки: +4

Блеф: 4 ранга

Дипломатия: 4 ранга

Насмешка: 4 ранга

Подделка: 2 ранга

Классовые умения: Блеф (Cha), Ремесло (Int), Дипломатия (Cha), Расшифровка (Int), Отключение устройства (Int), Насмешка (Cha), Специалист по побегам (Dex), Подделка (Int), Игра (Int), Сбор информации (Cha), Прятанье (Dex), Выхватывание оружия (Dex), Намек (Wis), Знание (Любое) (Int), Тонкий слух (Wis), Бесшумное передвижение (Dex), Открывание замков (Dex), Чтение по губам (Int), Поиск (Int), Чувство правды (Wis), Разговорный язык (любой), Ловкость рук (Dex), Обнаружение (Wis).

Очки умений на каждом следующем уровне: 6+Мод. Int

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специализация в броне и оружии: Шпионы могут использовать любое простое огнестрельное и холодное оружие.

Конспиративный образ (Ex): В большинстве случаев, шпионы предпочитают скрывать свои истинные имена и классы. Они пытаются выглядеть как обычные горожане, журналисты, ковбои и иногда скрывают свою истинную сущность под личиной представителей высших классов. Таким образом, они пытаются запутать врагов и тем самым отвести от себя угрозу обнаружения.

Персонаж – шпион может, если желает, начать игру в конспиративном образе, с совершенно иным поведением и манерами. С другой стороны, шпион может на время отложить маскировку и использовать конспиративный образ лишь в определенный момент игры (конечно, подобное изменение требует согласия маршала). Если противники шпиона идентифицируют его в новом облике, то разведчик теряет данное преимущество до тех самых пор, пока не сумеет найти себе новую личину.

Информатор (Ex): Шпион тратит свои деньги на поддержку обширной сети информаторов, помощников и людей, которые обменивают информацию на доллары. По этой причине, разведчик получает бонус на умение Сбор информации (и возможно на определенные виды умения Знание). Величина бонуса указана в таблице развития Престиж-классы. Кроме того, по решению мастера, шпионская сеть может предоставлять разведчику дополнительные ресурсы, конспиративные квартиры для встреч, а также может снабжать агента некоторой суммой денег, требуемой для достижения поставленной цели. Конечно, маршал должен следить за тем, чтобы агент не стал злоупотреблять ресурсами собственной организации.

Патрон (Ех): Как вы понимаете, шпионы не занимаются столь опасной деятельностью для своего собственного удовольствия. За ними всегда стоит организация, которая платит разведчикам деньги и дает приказы относительно дальнейшей работы. В большинстве случаев разведчики работают на Штаты или Конфедерацию, но иногда бывают и исключения. Шпионы могут работать на магнатов, промышленные компании, тайные культы и другие влиятельные структуры.

Один раз за игровую сессию, шпион может обратиться к своему патрону за помощью. При этом, подмога может прийти не только в денежном эквиваленте. Это может быть информация, предметы экипировки и другие подобные вещи. Если запрос будет чрезмерным или станет грозить опасностью все организации, то патрон его, скорее всего, отвергнет. К примеру, если разведчик попросил у патрона оружие для выполнения своей текущей миссии, то вряд ли вышестоящие инстанции откажут ему в данной просьбе. Если же персонаж намерен заполучить через патрона дирижабль или фантастическое оружие, то его запрос, скорее всего, будет отклонен. Естественно, решение о судьбе того или иного запроса может принимать только маршал.

Перед тем как просить о помощи, разведчик должен подумать о том, что любой контакт с вышестоящей организацией серьезно повышает вероятность его разоблачения, что вносит в приключение дополнительные трудности. Маршал должен всегда помнить о данной возможности, когда отвечает на запрос агента.

Телеграфный стиль (Ех): Вне всякого сомнения, самым быстрым способом передачи информации на таинственном западе является телеграф. При этом, каждый телеграфный оператор имеет свой стиль отправки сообщений, что позволяет шпиону вести примитивную «электрическую войну», то есть идентифицировать отправителя телеграммы и даже подтасовать информацию, передаваемую через канал связи. Для того, чтобы перехватить и идентифицировать стиль телеграфиста, Шпион должен совершить проверку умения Обнаружение против DC=15. Если разведчик желает имитировать сообщение, посланное другим оператором, он должен хотя бы раз успешно выполнить его самостоятельно, что требует успешного броска умения Ловкость Рук против DC=15.

Фокусировка на умении (Ех): На 3-ем, 6-ом и 9-ом уровне опыта, шпион получает бонусный фит *Фокусировка на умении*, который может быть использован только с классовыми умениями.

Шпион					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+0	+0	+2	+2	Конспиративный образ, Информатор +1, Патрон
2	+1	+0	+3	+3	Телеграфный стиль
3	+2	+1	+3	+3	Фокусировка на умении
4	+3	+1	+4	+4	Информатор +2
5	+3	+2	+4	+4	
6	+4	+2	+5	+5	Фокусировка на умении
7	+5	+3	+5	+5	Информаторы +3
8	+6/+1	+3	+6	+6	
9	+6/+1	+4	+6	+6	Фокусировка на умении
10	+7/+2	+4	+7	+7	Информаторы +4

ЧАСТЬ 3: СТВОЛЫ И ПУШКИ

Стрелок не может быть без пушки, не так ли, партнер? Эта глава книги содержит в себе описание ружейных систем, которые персонаж может использовать для того, чтобы его жизнь на Таинственном Западе не закончилась раньше времени. Также, на последующих страницах текста будет приведена внушительная коллекция оружия, вместе с новыми характеристиками (стоит отметить, что мы включили в нее не только новые образцы, но и старые системы, взятые из *Мертвых Земель D20*), а также новейшие варианты кобуры и несколько новых модификаций на приобретенное оружие. Вне всякого сомнения, вышеозначенный арсенал поможет герою выстоять в борьбе с любым могущественным противником.

В следующем абзаце текста будет приведено несколько новых экзотических пушек, чья статика содержится в конце текущей главы.

ПУШКИ

Кольт Драгун No.3: Данная модель пистолета поставляется вместе с прикладом, который позволяет модифицировать револьвер в короткоствольное ружье. После присоединения приклада эффективный радиус действия оружия повышается до 40 футов.

S&W Русская модель: В действительности это три различных пистолета, созданных компанией Смит Энд Вессон для русской армии. Описываемые револьверы используют специальные патроны .44 калибра, которые значительно тяжелее, больше и убийнее оригинальных. Русские револьверы могут стрелять обычными патронами 44 калибра, тогда как стандартное оружие S&W не способно вести огонь здоровенными русскими пулями. По желанию Маршала, модифицированные варианты пуль могут наносить противнику 1 дополнительный пункт урона при попадании.

3-ий вариант Русской модели поставляется вместе с прикладом, который позволяет модифицировать револьвер в короткоствольное ружье. После присоединения приклада эффективный радиус действия оружия повышается до 40 футов.

Пистолеты и карабины фирмы Вулканик: Фирма Вулканик запатентовала свою оружейную систему в 1851 году. Первые образцы оружия были произведены в 1854 году, и использовали трубчатый магазин, который находился прямо за стволом карабина. После выстрела, стрелок был должен передергивать рычага (точно также, как это было сделано на ружьях Генри и Винчестера). Подобная система перезарядки давала герою возможность совершать один выстрел в две секунды (во всяком случае, продавцы системы говорили именно так). Для того, чтобы использовать Вулканик систему на разрекламированной скорости, персонаж должен обладать фитом Быстрый и мертвый, который действует по стандартным правилам.

Карманный пистолет Мервина Хулберта: Данный пистолет имеет два огнестрельных канала, первый из которых обладает длиной 7.5 дюймов, тогда как второй на три с половиной дюйма короче. Переключение бойка между стволами занимает один оборот. При этом, на длинный ствол накладывают все правила, описывающие работу из длинноствольных систем.

Петенгилл. Армейская модель: Эта оружейная система выглядит устаревшей, и к ней не имеет бойка. По этой причине, Петенгилл очень легко прятать в одежде.

Английский Пеппербокс, образца 1840 года: Когда все восемь стволов этого оружия опустеют, вы смело можете перерезать свое горло огромным штыком пеппербокса. Штык прикреплен прямо в центре блока стволов.

Ручной пистолет: Очень маленькое оружие, которое полностью скрывается в кулаке. Стволы, при этом, торчат между пальцами стрелка. Оружие производит выстрел, ощущая давление на корпус.

Двойной дирринджер Ремингтона: Данная версия оружия, имеет маленький штык, прикрепленный прямо под стволом (его цена равна всего 2\$).

Кольт Лайтнинг Репитер: Описываемое оружие использует скользящий механизм стрельбы и требует одной руки для использования (одной приходится держать оружие, тогда как вторая дергает за рычаг перезарядки). Стоит отметить, что с Кольтом Лайтнингом можно использовать фит Быстрый и мертвый.

Эванс Спортер, Старая модель: Это оружие имеет встроенный магазин, состоящий из четырех стеков под патроны. Оружие использует уникальные патроны 44 калибра, которые не подходят к другим пушкам. Вне всякого сомнения, это редкое оружие легче заказать напрямую у производителя (доставка занимает 3 недели), нежели чем искать его у своих знакомых и врагов.

Ружье Шарпса, 1859: Невероятно популярная у Янки ружейная система. Именно ею пользовались Шарпшутера полковника Бердана во время первой фазы Гражданской войны. Шарпс 1859 имеет капсюльный механизм стрельбы, но при этом заряжается с казенной части. Таким образом, стрелок может заряжать и стрелять из ружья с невероятно высокой, для капсюльного оружия, скоростью. Солдаты любят это оружие за то, что для стрельбы из него не следует в обязательном порядке стоять на ногах.

Американские мушкетеры, Модели 1822-1842: Это гладкоствольное оружие частенько использовалось в резервных войсках Южан и Северян на раннем этапе Гражданской войны. К текущему моменту времени, мушкетеры практически вышли из употребления и теперь их можно найти лишь у престарелых ветеранов войны, у простаков и отшельников. Показатель надежности оружия равен 3 (см. таблицу неполадок капсюльного оружия, приведенную в основной книге правил).

Стоит отметить, что американские мушкетеры заряжают особо убойной пулей 69-го калибра. При желании, мушкет можно зарядить таким образом, что он сможет выстрелить тремя пулями одновременно. То есть, данную ружейную систему можно использовать в качестве дробовика. Конечно, мушкет можно заряжать и обычными пулями, но в этом случае, противник получает стандартные повреждения и к ним не добавляется мушкетный бонус +1. Напоследок заметим, что мушкетные пули стоят 4\$ за коробку из 20 штук.

U.S. Модель 1855: Стандартная модель оружия, использующая капсюльный механизм Мейнарда. Ружье распространено в двух основных вариантах – классическая Ричмонд модель и модель Харперс-Ферри с укороченной длиной ствола. Капсюльный механизм Мейнарда представляет собой ленту, периметр которой покрыт взрывчатым веществом. Когда боек ударяет по капсюлю, лента воспламеняется, и сила взрыва выбрасывает пулю из ствола. Система Мейнарда весьма сложна для перезарядки и имеет уровень надежности 4. В случае поломки, стрелок может столкнуться со следующими неприятностями.

Мелкие: Боек начинает промахиваться мимо взрывающегося периметра. Для починки требуется почистить ружье и затратить на это действие один оборот.

Средние: Лента рвется на части. Для извлечения кусков из механизма оружия, а также для его починки, требуется совершить проверку умения Фундаментальное мышление или Ремесло: Оружейник, против DC=10. Кроме того, на починку требуется отвести один оборот.

Катастрофические: Лента запутывается, боек воспламеняет внутренности ружья и оружие взрывается. Стрелок получает урон в размере 1d4 пунктов НР за каждые 2 неразорвавшихся капсюля. Лента Мейнарда стоит 3\$ за экземпляр и несет в себе 24 дробинки.

Уитворт: Чрезвычайно точное оружие британского производства, получившее особую популярность среди метких стрелков Конфедерации. Достаточно часто можно найти экземпляры, экипированные оптическим прицелом, длина которого равна длине ствола. Оружие может быть эффективно использовано против целей, находящихся на большом расстоянии.

РУЖЕЙНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

В основной книге правил вы могли прочитать, как можно сделать мастерский пистолет, а также удлиненное или укороченное ружье. Кроме того, персонаж мог узнать способы украшения собственного оружия. Продолжая славную традицию предшествующей книги, мы приводим еще несколько интересных модификаций.

СТАНДАРТНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

Стандартные модификации могут быть созданы любым персонажем, понимающим толк в умении Ремесло: Оружейник. Они не требуют знания Безумной Науки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Приклад: Данная модификация увеличивает эффективную дальность стрельбы из револьвера или пистолета. Стоимость модификации укладывается в 6\$, из которых на приклад тратится 3\$. Дальность стрельбы без штрафов поднимается до 40 футов. В том случае, если вы используете фит Щадящий выстрел против человека, использующего приклад, вы должны расценивать оружие антагониста не как револьвер, а как ружье.

Байонет: Байонет – предшественник штыка, который вставляется в канал ствола и используется во время ближней схватки. Байонеты наносят такой же урон, как и обычные ножи, но при этом, использующий их персонаж не должен обладать умением Специализация в простом оружии. Перезарядка, вооруженного байонетом ружья, происходит в обычном темпе. Стоимость приспособления находится в районе 5\$, а модификация оружия под использование байонета составляет 3\$. Помните, что рычажные карабины байонетами не экипируются!

МОДИФИКАЦИИ СУЩЕСТВУЮЩЕГО ОРУЖИЯ

Блокиратор цилиндра: Это добавочный слот цилиндра, удар бойка по которому не приводит к инициации выстрела. Блокиратор необходим для удержания оружия от случайного выстрела, а также для более безопасной переноски револьверов в полностью заряженном состоянии. Подобным же образом можно модифицировать оружие, использующее унитарный патрон. Установка блокиратора обходится стрелку в 10\$, а также требует от владельца успешного броска на умение Ремесло: Оружейник против DC=10.

Легкий курок: Легкий курок позволяет произвести выстрел при малейшем давлении на спусковой крючок. К сожалению, данная модификация обладает не только несомненными достоинствами, но и рядом недостатков. Во-первых, пушка с легким курком получает бонус +1 к броску Атаки. Стрелку больше не приходится пересиливать, сбивающее прицел, давление пружины. Показатель надежности оружия равен 3, так как револьверы с модифицированным курком страдают от случайных выстрелов, и у них очень быстро изнашивается сам механизм. Если при броске атаки выпадает единица, двойка или тройка стрелок автоматически промахивается (иногда даже в себя). При этом, стрелок не получает никакой гарантии, что следующей выстрел будет преднамеренным, а не спонтанным.

В том случае, если модифицированный легким курком револьвер лежит в руке персонажа, то выстрел может последовать от любой, случившейся рядом с героем, случайности. Для того, чтобы определить реакцию персонажа на неожиданное событие, игрок должен совершить бросок на Рефлекс против DC=15 (или более высокой). В случае провала броска герой упускает револьвер из рук, или простреливает себе одну из конечностей. Естественно, что пуля не попадает в намеренную цель.

Для того, чтобы избежать вышеозначенных проблем, опытные стрелки заряжают в «легких» револьверах только пять первых камер и ставят боек оружия на пустую – шестую камеру. Стоит отметить, что в одном оружии нельзя комбинировать легкий и простой спусковой крючок

Установка легкого курка стоит 5\$ и требует от персонажа успешного броска на умение Ремесло: Оружейник против DC=10. Процесс установки модификации занимает около шестидесяти минут.

Переделка капсюльного оружия под патрон: Умелый оружейник достаточно легко может преобразовать капсюльное оружие под использование боевого патрона. Модификация стоит 5\$, требует успешного броска против умения Ремесло: Оружейник, а также 24 часов работы. Переделка ружья равно стоимости его изначальной цены. По этой причине, в большинстве случаев легче просто купить новое оружие, чем переделывать под свои нужды старый ствол.

Улучшенный спусковой крючок: Улучшенный спусковой крючок обладает более мягким ходом, а значит, меньше сбивает прицел при выстреле. Оружие, улучшенное при помощи данной модификации, получает бонус +1 к броску Атаки. Стоит отметить, что в одном оружии нельзя комбинировать улучшенный и простой спусковой крючок.

Установка улучшенного спускового крючка стоит 10\$ и требует от персонажа успешного броска на умение Ремесло: Оружейник против DC=10. Процесс установки модификации занимает около шестидесяти минут.

Скользкий револьвер: Револьвер, специально модифицированный для успешного осуществления фита Скользящий выстрел. Спиливание бойка стоит 10\$ и требует успешного броска на умение Ремесло: Оружейник против DC=15.

Боек с обратным ходом: Стрелки, частенько использующий фит Быстрый и мертвый, модифицируют свой револьвер таким образом, что его ударные части немедленно возвращались в активное положение после произведенного выстрела. Таким образом, во время ураганной стрельбы с использованием подобного оружия, стрелок получает ситуационный бонус +1.

БЕЗУМНЫЕ УСТРОЙСТВА И МОДИФИКАЦИИ

К текущему моменту времени, безумные ученые придумали невероятное количество модификации, которые были созданы с помощью нового научного знания. Подавляющую часть подобных штук ты можешь напрямую купить через лавочку Смита и Робардса. Эти господа с удовольствием модифицируют обычные ружейные системы, используя в качестве составных элементов конструкции, работающие на призрачной скале.

Для того, чтобы убедиться в разнообразии технологических новинок, ты можешь обратить внимание на детальный каталог этих ученых, который изобилует невероятными, фантастическими устройствами. Если в следующий раз по твою душу и мозги придет очередной обитатель могилы, ты долго не думай. Хватай пушку Гатлинга или кислотный дробовик, после чего смело отправляй ожившего мертвеца в те дальние дали, откуда он появился.

БРОНЕБОЙНЫЕ ПУЛИ

Уже давно прошли те времена, когда бронированные машины и закованные в (заказанную по почте) броню отморозки были неуязвимы для обычного оружия. Появление бронебойных пуль полностью изменило сложившийся баланс сил! Сделанные из призрачной стали, снабженные убийственным порохом и закатанные в оболочку из меди или железа, эти маленькие конструкции способны прорезать бронированную сталь с той же легкостью, с которой нож проходит через кусок масла.

Бронебойные пули понижают АС цели ровно в два раза. При этом, подобный снаряд пробивает не только бронежилеты, но и стальные пластины паровых машин. Естественно,

что подобная мощь стоит невероятно дорого. Одна бронебойная пуля для револьвера стоит 1\$, тогда как бронебойный ружейный патрон стоит 2\$.

Надежность: 2

Неполадки

Мелкие: Пуля теряет бронебойную оболочку. Если все же пуля пробивает АС врага, она наносит противнику стандартный урон.

Средние: При ударе о бронированную пластину пуля расплющивается и не наносит врагу никакого урона.

Катастрофические: Пуля взрывается прямо в канале ствола, уничтожая пушку, и серьезно ранит самого стрелка.

КИСЛОТНОЕ РУЖЬЕ

Раньше встреча с врагом, которого не брали пули и пламя огнемета, всегда вызывала у героев ощущение тотальной паники. В конце концов, мало приятного полыхать, взирая на неуязвимого противника. Для решения подобных серьезных проблем, как раз и служит кислотное ружье. При помощи сжатого воздуха, ружье выстреливает в противника поток концентрированной всёразъедающей кислоты, который способен поразить цель, находящуюся в радиусе 45 футов от стрелка. Объекты, пострадавшие от воздействия кислоты, немедленно разрушаются.

Чтобы вести огонь из кислотного ружья, персонаж должен обладать фито Знание огнестрельного оружия. Жертва кислотного выброса получает 4d6 пунктов урона немедленно, после чего теряет еще 1d6 пунктов жизни в течение последующих 1d4 оборотов. Если жертва кислоты будет облита водой, то ее урон уменьшится на один оборот в два раза. В том случае, если несчастный герой с головой заберется в пруд или речку, то кислота не сможет нанести ему новых ран.

Кислотное ружье стоит 2500\$. Его кислотная колба содержит такое количество кислоты, которого хватит на 20 выстрелов. Каждый выброс разъедающей жидкости обходится стрелку в 20 долларов. Конечно, персонаж, обладающий умением Знания (Химия) может самостоятельно сделать запас кислотного вещества, если совершит успешную проверку против DC=12. Если стрелок наполнит боевой резервуар кислотной пушки воздухом, то после выстрела разъедающая жидкость будет разлетаться во все стороны, как дробинки из помпового ружья. Наполнение кислотного резервуара воздухом занимает один оборот, и оказывает эффект только на один выстрел.

Надежность: 2

Неполадки

Мелкие: Давление внутри кислотного баллона снижается. Стрелок не может вести огонь до тех пор, пока не наполнит резервуар вновь.

Средние: Срывается блокиратор, расположенный на резервуаре с кислотой. Оружие не может стрелять до тех пор, пока не будет установлен новый блокиратор, и резервуар не будет снова наполнен воздухом.

Катастрофические: В резервуаре с кислотой оказывается дыра. Во время выстрела капли кислоты (общим количеством 1d10) разлетаются во все стороны от стрелка, нанося полный урон тем объектам, в которые они попали.

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ПЕРЕДЕРГИВАТЕЛЬ ЗАТВОРА

Ты слишком не ловкий, для того, чтобы самостоятельно провернуть передергивание револьверного затвора. Так смело забудь про это. Теперь тебе не придется учиться! С помощью автоматического передергивателя затвора даже самый зеленый новичок сможет, словно опытный стрелок, укладывать противников пачками.

Когда автоматический передергиватель затвора устанавливается на револьвер, стрельба из оружия становится подобна стрельбе с использованием фита Быстрый и мертвый. Кроме

того, использование автоматического передергивателя делает прицел более стабильным, вследствие чего стрелок получает штраф -4 к своему Бонусу Атаки (если вы помните, изначальный штраф бы -6).

Автоматический передергиватель затвора стоит 75\$.

Надежность: 5

Неполадки

Мелкие: Во время выстрела, из передергивателя выскакивает пружинка. Модификация не будет работать до тех пор, пока ее не починят, выкинув успешный бросок на Фундаментальное мышление против DC=12. Стоит помнить, что данная поломка не ломает револьвер, который может, как ни в чем не бывало вести дальнейший огонь.

Средние: Блокиратор заедает и при каждом нажатии на спусковой крючок, оружие выпускает из ствола целый шквал пуль. Поскольку поломка каждый раз происходит неожиданно, шанс поразить цель есть только у первой пули.

Катастрофические: Передергиватель пробивает боеприпас, находящийся внутри каморы. Прежде чем пуля успевает вылететь из ствола, оружие взрывается. Стрелок немедленно получает 3d6 пунктов урона.

КАРАБИН ГАТЛИНГА

В жизни случаются ситуации, в которых бессилён любой пистолет, даже тот, который умеет стрелять очередями. К счастью, безумные ученые усовершенствовали технологию Гатлинга и применили ее к более мощному оружию – карабину!

Магазин карабина Гатлинга вмещает в себя 30 патронов, причем каждое успешное попадание наносит 2d8 пунктов урона. Для эффективного использования оружия, стрелок должен обладать фитом Навык использования автоматического оружия. В том случае, если у стрелка есть дополнительный полностью заряженный картридж, перезарядка оружия занимает один оборот. В противном случае, понадобится выемка и полная перезарядка картриджа, которая занимает на один оборот больше. Стоит отметить, что после перезарядки, стрелок должен один раз полностью повернуть блок стволов (еще один оборот за каждые шесть патронов в картридже), чтобы правильно разместить пули в оружии!

Карабин Гатлинга стоит 3,000\$. Блок стволов со специальным часовым механизмом стоит 300\$. Пули покупаются отдельно.

Надежность: 4

Неполадки

Мелкие: Оружие заедает. Механизм не будет работать до тех пор, пока его не починят, выкинув успешный бросок на Фундаментальное мышление против DC=12.

Средние: Блок стволов выходит из строя. Оружие перестает функционировать до тех пор, пока ему не заменят всю механику. Данная замена не может быть произведена на поле боя.

Катастрофические: Блок стволов перегревается, взрывается и отлетает назад, причиняя стрелку 4d8 пунктов урона.

ДРОБОВИК ГАТЛИНГА

Если тебе мало карабина Гатлинга, специально для тебя придумали дробовик Гатлинга! Боевая мощь этой пушки превратит абсолютно любого противника в дырявое решето. Каждый выстрел из дробовика Гатлинга причиняет противнику 1d6-4d6 пунктов урона. Однако, в отличие от обычного дробовика, рассматриваемая оружейная система заряжается сразу 15 патронами. Для эффективного использования оружия, стрелок должен обладать фитом Навык использования автоматического оружия. В том случае, если у стрелка есть дополнительный полностью заряженный картридж, перезарядка

оружия занимает два оборота. Стоит отметить, что после перезарядки, стрелок должен один раз полностью провернуть блок стволов (еще один оборот за каждые пять патронов в картридже), чтобы правильно разместить патроны в оружии!

Какой-то неизвестный умелец додумался объединять несколько картриджей в единое целое. Система действительно работает, но вес оружия становится практически неподъемным. Кроме того, каждый дополнительный картридж (кроме первого), увеличивает показатель надежности на 1 пункт.

Дробовик Гатлинга стоит 4,000\$. Блок стволов со специальным часовым механизмом стоит 100\$. Патроны покупаются отдельно.

Надежность: 5

Неполадки

Мелкие: Оружие заедает. Механизм не будет работать до тех, пока его не починят, выкинув успешный бросок на Фундаментальное мышление против DC=12.

Средние: Блок стволов прокручивается, и один из патронов попадает в механическую систему оружия. Очистка дробовика занимает один оборот и требует успешной проверки умения Фундаментальное мышление против DC=18.

Катастрофические: Блок стволов перегревается, взрывается и отлетает назад, причиняя стрелку 6d6 пунктов урона.

ТЕЛЕСКОПИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ

Когда требуется совершить выстрел на большом расстоянии, вы должны использовать телескопический прицел. Во-первых, он приближает к вам цель, которую вы можете рассмотреть во всех деталях, а во-вторых, он повышает точность стрельбы. Однако, самое интересное, что в оптический прицел встроена система «Глаз Совы», которая позволяет пользователю следить за целью под покровом ночной темноты.

Телескопический прицел имеет 2-ух, 4-ех и 8-ми кратное увеличение. Первое добавляет к радиусу действия оружия 10 футов, 2-ое 20-ть футов, тогда как третье 30-ть футов. Для того, чтобы выстрелить на большое расстояние, стрелок должен использовать возможность полной атаки. Оптические прицелы бывают трех разных модификаций, стоимость которых зависит от кратности увеличения. Прицелы 2-ух кратным увеличением стоят 150\$, с 4-ех кратным 250\$, а с восьмикратным 500 долларов. Установка системы ночной стрельбы повышает стоимость прицела в три раза.

Надежность: 1

Неполадки

Мелкие: Прицел не настроен. Если на оружии стоит не настроенный прицел, на каждый выстрел из ствола накладывается ситуационный штраф -2. Прицел не будет корректно работать до тех самых пор, пока его не починят, выкинув успешный бросок на Фундаментальное мышление против DC=12.

Средние: Прицел слетает с оружия. Пока устройство не будет возвращено на место, все выстрелы в отдаленную цель будут сопровождаться ситуационным штрафом -4. Для того, чтобы поставить прицел на прежнее место, стрелку придется выйти из боя.

Катастрофические: Линзы трескаются, и прицел становится неработающим до тех пор, пока линзы не будут заменены. Если стрелок совершает выстрел с потрескавшимися линзами, осколки впиваются ему в глаз и наносят 2d4 пункта урона. Кроме того, снайпер может получить от них временную слепоту.

НОВЫЕ ВАРИАНТЫ КОБУРЫ

Если вы счастливый обладатель стреляющего железа, но у вас наверняка есть кобура, в котором оно хранится. Однако помните, что хорошая кобура это не только банальное место пристанища револьвера – это важный предмет экипировки, который позволяет вам

быстрее выхватить оружие и выиграть поединок. В основной книге правил была описана Кобура для быстрого выхватывания оружия. На страницах текущей книги, мы опишем еще несколько подобных предметов. Стоит помнить, что бонусы от кобуры накладываются только на первый оборот боя, в течение которого персонаж извлекает пистолет и наводит его на противника.

ВЗДЫБЛЕННАЯ КОБУРА, ПОЯС ДЖИЛЛЕТА

Вздыбленная или вращающаяся кобура помогает стрелку выхватить оружие с невообразимой скоростью. Она приторачивается к пояску стрелка таким образом, чтобы верхняя открытая часть была обращена к ладони владельца. Таким образом, во время стрельбы, стрелок просто тянет оружие вверх и не делает никаких лишних движений. Кобура дает своему владельцу не только бонус +3 на инициативу, но штраф -1 к попаданию. Вздыбленная кобура делает самостоятельно, причем ее создание обходится в 20\$.

Пояс Джиллета (стоимостью 15\$) в чем-то похож на вздыбленную кобуру. Свое название, данный предмет получил в честь изобретателя и маршала Эль Пасо Джима Джиллета. Пояс состоит из стальной пластины (ее цена 5 долларов), которая крепко держит оружие, находящееся вне кобуры. В случае необходимости, стрелок может повернуть оружие, прикрепленное на поясе и немедленно открыть ответный огонь. Статистика пояса Джиллета полностью идентична статистике Вздыбленной кобуры.

ТАЙНАЯ КОБУРА И ЕЕ РАЗНОВИДНОСТИ

Это специальный вид кобуры, которая не видна до тех пор, пока стрелок не схватился за оружие. Обычно тайная кобура вделывается в подкладку пальто. Пока персонаж показывает своему противнику шейный платок, его рука уже находится в нескольких дюймах от револьвера. Тайная кобура стоит 1\$ и накладывает ситуационный бонус +1 на умение Прятанье оружия.

В среде профессиональных игроков невероятно популярна прыгающая кобура, которая имеет встроенное устройство, автоматически выбрасывающее револьвер в правую руку, когда производится соответствующее движение левой рукой. Прыгающая кобура накладывает ситуационный бонус +3 на умение Прятанье оружия, а также может увеличить бонус инициативы на +1 в том случае, если владелец кобуры совершил проверку Ловкости против DC=12 или заранее выбрал фит В одно движение. В том случае, если проверка Ловкости оказывается провалена, револьвер выскакивает из револьвера, но не попадает в ладонь, улетаая в случайном направлении. Прыгающая кобура может нести в себе маленькое оружие – карманный пистолет или дирринджер. Стоит она всего 1\$.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЮКИ, СВЯЗАННЫЕ С ВЫХВАТЫВАНИЕМ ОРУЖИЯ

Естественно, что умелые стрелки знают некоторые хитрости, которые позволяют им быть быстрее других. Некоторые из них смазывают внутренности кобуры жиром или воском. Другие стачивают у оружия прицел, чтобы револьвер плавно выходил из кобуры. В любом случае, большинство хитрых приемов даруют бонус +1 к инициативе. Однако помните, что их нельзя использовать все одновременно.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Урон	Крит.	Дальность	Вес	Маг.	Кал.	Тип
Дирринджеры ординарного действия								
Дирринджер	8\$	2d6+1	19-20/x2	15ft	.5lb	2	.44	P
Амер. Пеппербокс	12\$	2d4+1	19-20/x2	15ft	.2lb	18	.34	P
Кольт, Дирриндж.	8\$	2d6	19-20/x2	15ft	.5lb	1	.41	P
Инглиш 1840.	10\$	2d4+2	19-20/x2	15ft	.2lb	8	.36	P
Кнакл Дастер	8\$	2d4+1	19-20/x2	15ft	.5lb	5	.32	P
Ремингтон Двой-ного действия	10\$	2d6	19-20/x2	15ft	.5lb	2	.41	P
Ремингтон Райдер	10\$	2d4+1	19-20/x2	15ft	.1lb	5	.32	P
Роббинс и Лоуренс	9\$	2d4+1	19-20/x2	15ft	.1lb	5	.31	P
Руппертус	6\$	2d4	19-20/x2	15ft	.1lb	8	.22	P
Вессон Даггер	6\$	2d6	19-20/x2	15ft	.1lb	2	.41	P
Вильямсон Сингл	7\$	2d6	19-20/x2	15ft	.5lb	1	.41	P
Дирринджеры и пеппербоксы двойного действия								
Чучу	8\$	2d4	19-20/x2	15ft	.1lb	4	.22	P
Марстон	8\$	2d4	19-20/x2	15ft	.1lb	3	.32	P
Палм	9\$	2d4+1	19-20/x2	15ft	.5lb	7	.32	P
Ремингтон-Эллиот	9\$	2d4+1	19-20/x2	15ft	.5lb	4	.32	P
Шарпс	10\$	2d4+1	19-20/x2	15ft	.5lb	4	.30	P
Пистолеты ординарного действия								
Револьвер Адамса	16\$	2d6+2	19-20/x2	30ft	2lb	5	.50	P
Армейский рев.	12\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44	P
Аугуста рев.	10\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.36	P
Кольт, Армейский	10\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44	P
Кольт. Арм. Туер	13\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44	P
Кольт, Бантлин	Спец.	2d6+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.45	P
Кольт, Драгун	11\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	4lb	6	.44	P
Кольт, Драгун N3	13\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	4lb	6	.44	P
Кольт, Фронтир	15\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44/40	P
Кольт, Морской	18\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.38	P
Кольт, Мор. Рев.	11\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.36	P
Кольт, Нью Лайн	8\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	3lb	5	.30	P
Кольт, Нью Лайн	9\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	5	.38	P
Кольт, Олд Лайн	8\$	2d4	19-20/x2	30ft	3lb	7	.22	P
Кольт, Оупен Топ	13\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44	P
Кольт, О.Т. карм.	8\$	2d4	19-20/x2	30ft	2lb	7	.22	P
Кольт, Паттерсон	12\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	4lb	5	.31	P
Кольт, Миротв.	15\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.45	P
Кольт, Карман.	10\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	3lb	5	.31	P
Кольт, Полицейск.	10\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	5	.36	P
Кольт, Уолкер	12\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	4lb	6	.44	P
Форхэнд и Ватсворт	13\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44R	P
Фримэн, Армейск.	10\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44	P
Джослин, Арм.	10\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	5	.44	P
Керр Патент, Рев.	10\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	5	.38	P
Лич И Ригдон	10\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44	P
ЛеМат пистолет и дробовик	25\$	2d6	19-20/x2	30ft	4lb	9	.40	P
Лемат рев.	25\$	2d6	19-20/x2	30ft	4lb	9	.40	P
и дробовик		1-4d4	19-20/x2	10ft	-	1	16ga	P
Мервин Хулберт	14\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.40-44	P
Морской пист.	10\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	4lb	6	.44	P
Ремингтон Арм.	10\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44	P
Ремингтон Биллс	10\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	3lb	5	.31	P
Ремингтон Морск.	10\$	2d6+2	19-20/x2	30ft	3lb	1	.50	P
Ремингтон Нов.	10\$	2d6+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.46	P

Ремингтон Орд. Действ	13\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44	P
Роджер и Спенсер	11\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44	P
Сэвэдж и Норт	12\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	2lb	6	.36	P
S&W N1	8\$	2d4	19-20/x2	30ft	3lb	7	.22	P
S&W N2	10\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.32	P
S&W N3	13\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44	P
S&W N3	14\$	2d6+2	19-20/x2	30ft	2lb	6	.45	P
S&W Малыш Рус.	11\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	5	.38	P
S&W Русский	13\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44R	P
S&W Шофильд	14\$	2d6	19-20/x2	30ft	2lb	6	.45	P
Вулканик Пист.	8\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.31	P
Вулканик Караб	12\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	10	.38	P
Вулканик Пист.	10\$	2d6	19-20/x2	30ft	3lb	8	.41	P
Вулканик Повторн	10\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	3lb	6	.38	P
Вессон и Левит	8\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.31	P
В. Ирвинг Дастер	8\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	3lb	5	.32	P

Револьверы двойного действия

Кольт, Миротворец	15\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.45	P
Кольт, Фронтир	8\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.20-33	P
Кольт, Фронтир	10\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44-40	P
Кольт, Лайтнинг	13\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	2lb	6	.38	P
Кольт, Тандерер	14\$	2d6	19-20/x2	30ft	2lb	6	.41	P
Купер, Морской	12\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	2lb	5	.36	P
Керр, Патент	11\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	2lb	5	.38	P
Мервин Хулберт	18\$	2d4+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.32	P
Петенгилл Арм.	14\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	3lb	6	.44	P
S&W DA	13\$	2d4+2	19-20/x2	30ft	2lb	5	.38	P
S&W Фронтир	15\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44R	P
Армейский револ- ьвер Старра.	9\$	2d6+1	19-20/x2	30ft	2lb	6	.44	P

Ружья и карабины

Баллард 72	24\$	2d10	19-20/x2	75ft	11lb	1	.56	P
Баллард Экспресс	30\$	2d10	19-20/x2	60ft	11lb	11	.50	P
Кольт Лайтн. Реп.	28\$	2d8	19-20/x2	70ft	11lb	12	.44-40	P
Кольт-Паттесон36	25\$	2d10+1	19-20/x3	60ft	12lb	12	.69	P
Кольт Револьв.	24\$	2d10	19-20/x2	50ft	12lb	12	.56	P
Мушкет Энфилда	25\$	2d10	19-20/x2	45ft	9lb	1	.58	P
Эванс СпортерОлд	30\$	2d8+1	19-20/x2	75ft	13lb	34	.44E	P
Генри Репитер	20\$	2d8+1	19-20/x2	60ft	10lb	15	.44rf	P
Хотчкис Репитер	45\$	2d8+1	19-20/x2	75ft	12lb	1	.45-70	P
Карабин Ле Мата	35\$	2d8	19-20/x2	48ft	13lb	9	.42	P
и дробовик		1-4d4	19-20/x2	10ft		1	16ga	P
Ремингтон 1871	20\$	2d8+2	19-20/x2	75ft	13lb	1	.50-70	P
Шарпс 1855 Караб	18\$	2d10	19-20/x2	45ft	12lb	1	.57	P
Шарпс 1859	19\$	2d8	19-20/x2	50ft	12lb	1	.52	P
Шарпс 1869	20\$	2d12	19-20/x2	60ft	13lb	1	.60	P
Шарпс 1874	22\$	2d8	19-20/x2	75ft	11lb	1	.45	P
Шарпс Биг 50	30\$	2d12	19-20/x3	120ft	10lb	1	.50-90	P
Карабин Шарпа	18\$	2d10	19-20/x2	45ft	8lb	1	.52	P
Карабин Спенсера	15\$	2d8	19-20/x2	45ft	10lb	1	.52	P
Карабин Спенсера	15\$	2d8	19-20/x2	45ft	8lb	7	.56	P
Спрингфилд 58	8\$	2d10	19-20/x2	45ft	9lb	1	.58	P
Спрингфилд 1873	15\$	2d8+1	19-20/x2	75ft	11lb	1	.45-50	P
US модель 1872	8\$	2d10-1-4d6	19-20/x2	30ft	14lb	1	.69	P
US модель 1842	10\$	2d10-1-4d6	19-20/x2	40ft	12lb	1	.69	P
US модель 1855	15\$	2d10	19-20/x2	50ft	10lb	1	.58	P
Карабин Вулканик	14\$	2d6	19-20/x2	30ft	8lb	30	.38-41	P
Витворс	120\$	2d8	19-20/x2	90ft	9lb	1	.45	P

Винчестер 73	25\$	2d8+1	19-20/x2	60ft	7lb	16	.44-40	P
Винчестер 76	40\$	2d8+2	19-20/x2	90ft	7lb	15	.45-70	P
Винчестер 66	20\$	2d8	19-20/x2	50ft	7lb	16	.44	P

Дробовики

Кольт, Револьв.	45\$	1d6-4d6	19-20/x2	30ft	10lb	5	12ga	P
Двустволка	35\$	1d6-4d6	19-20/x2	30ft	8lb	2	12ga	P
Дробовик	35\$	1d6-4d6	19-20/x2	10ft	5lb	2	12ga	P
Одноств. Дроб.	25\$	1d6-4d6	19-20/x2	30ft	6lb	1	12ga	P
Рычажн. Дроб.	35\$	1d6-4d6	19-20/x2	40ft	8lb	4	12ga	P

ЗЕМЛЯ БЕЗ ЛЮДЕЙ

ЧАСТЬ 4: СТРЕЛКОВЫЕ РЕЛИКВИИ

Стрелки ведут активную, насыщенную событиями жизнь. Лучшие из них частенько принимают участие в героических деяниях, и иногда создают артефактные предметы. На следующих страницах книги мы опишем ряд могущественных вещей, которые имеют отношения к стрелкам и могут быть встречены в пределах Таинственного Запада.

КОБУРА АЛЛИСОНА

Во время своих странствий Клэй Алисон всегда имел при себе несколько экземпляров подобной кобуры. На первый взгляд, они ничем не отличаются от обычных вместилищ для револьверов, но в действительности они обладают особыми, уникальными свойствами.

Силы: Стрелок, использующий кобуру Аллисона, получает дополнительный бонус +2 к броску инициативы, когда выхватывает оружие.

Проклятье: Владелец артефакта начинает хромать (его скорость передвижения уменьшается до 20 футов).

ПРИЗРАЧНЫЕ РЕВОЛЬВЕРЫ

Никто не знает откуда взялось это оружие и кто его сделал. Некоторые исследователи данной проблемы считают, что призрачные револьверы были сотворены самими Рекконерами. Другие верят, что оружие «подарено» миру неким злым картежником, имеющим черное сердце. Впрочем, как бы там ни было, человечество совсем не обрадовалось описываемому подарку.

Призрачные револьверы, выглядят как стандартные Армейские револьверы Кольта, сделанные из зловещего темно-серого металла. Если взглянуть на металл оружия со стороны, то можно увидеть, как блики на нем начинают танцевать, а в их запутанных движениях проглядывают души, пытаемые в аду. Взирая на медленный танец мучеников, наблюдатель может прийти к выводу, что сам металл оружия выкован из спиритуальных оболочек проклятых. Когда владелец артефакта оказывается в опасной ситуации, револьверы буквально сами прыгают в его руки, и открывают непрерывный огонь по противнику. При этом, револьверы издают ужасающие мучительные крики, которые звучат столь громко, что перекрывают собой грохот выстрелов. Люди, пережившие столкновение с владельцем призрачных револьверов могут забыть о своих ранах, но вряд ли забудут о воплях терзаемых душ.

Силы: В призрачных револьверах никогда не кончаются патроны, вследствие чего это оружие не нуждается в перезарядке. Артефакт наносит 3d6 пунктов урона, и награждает своего владельца бонусом +2 к броску инициативы. Кроме того, хозяин призрачных револьверов обладает ситуационным бонусом +2 к умению Запугивания, если демонстрирует оппоненту свое оружие.

Проклятье: Призрачные револьверы делают своего хозяина нетерпимым, нетерпеливым и кровожадным. Если кто-либо срывает планы такого героя, то персонаж должен совершить спасбросок на волю против DC=14. В случае провала броска, владелец артефактов вытаскивает револьверы и начинает стрелять в своего обидчика. Стрельба продолжается до тех пор, пока один из участников перестрелки не окажется мертвым. Некоторые люди считают, что каждый владелец Призрачных стволов умирает насильственной жестокой смертью, после чего его душа отправляется в темные глубины ада.

КРОВЬ СТРЕЛКА

На Таинственном Западе обитает некоторое количество алхимиков, торгующих кровью известных стрелков. Иногда эти люди продают кровь Дока Холлидея, иногда Уэсли Хардинга, и временами в их колбочках можно обнаружить кровь Уайта Эрпа. Имена стрелков изменяют от региона к региону, от города к городу. Алхимики никогда не говорят, как достают эту кровь, но результаты ее воздействия очевидны. Всего лишь одна капля красной жидкости, попавшая на твою кожу, сможет сделать тебя несравненным стрелком.

Силы: Кровь стрелка должна быть пролита на поверхность кожи. Впитывание жидкости происходит в течение 10 минут, после чего владелец бутылочки получает ситуационный бонус + 2 на инициативу. Кровь перестает действовать спустя 1d6+1 часов.

Проклятье: Алхимики очень редко продают настоящую кровь. 90% их товара обыкновенная подделка. Временами, бывает, что вам продают совсем не кровь, а какую-то отравленную жидкость. Вполне возможно, что некоторые из отравленных бедолаг становятся донорами для очередных «кровавых» колб.

БАШМАКИ ПРОКЛЯТОГО

Отличные башмаки, которые защищают хозяина от многочисленных тягостей пути. Когда-то они принадлежали стрелку, который погиб, но позже восстал из гроба. Среди унаследованных... Точнее сказать вновь приобретенных вещей были и знаменитые башмаки. Любой человек, одевший их перед своею смертью серьезно повышает свои шансы вернуться в качестве проклятого.

Силы: Если персонаж погибает, будучи облаченным в Сапоги Проклятого, то на попытку своего возвращения из мертвых он накладывает бонус +4.

Проклятье: Воскресший персонаж не может избавиться от башмаков. Кроме того, на него перестают оказывать положительное влияние любые дары и чудеса. К примеру, заклинание *Cure Light Wounds* совершенно перестает действовать на него.

БЕСКОНЕЧНЫЙ ЦИЛИНДР ДЖЕКА ВЕРМЕЛЛИОНА

Это знаменитая реликвия была создана Джеком Вермеллионом – известным стрелком, картежником и везучим игроком в азартные игры. Револьверный цилиндр Джека выполнен из призрачной стали и покрыт искусной гравировкой. К несчастью для себя, Джек потерял этот предмет несколько лет назад. Стоит отметить, что цилиндр подходит лишь к револьверам .45 го калибра и не может быть использован в другом оружии.

Силы: В бесконечном цилиндре Вермеллиона никогда не кончаются пули, вследствие чего стрелок может обходиться без перезарядки своего оружия.

Проклятье: Джек до сих пор желает вернуть к себе цилиндр. Если он найдет человека со своей «безделушкой», то он попытается отобрать у него артефакт. Вне всякого сомнения, попытка возврата реликвии может кончиться большой кровью или убийством.

ПЕТЛЯ ПАРКЕРА

Этот артефакт достался нам по наследству от одного из самых крупных злодеев. Мы имеем в виду судью-висельника Исаака Чарльза Паркера. Именно в ней мучительно завершил свой жизненный путь этот страшный человек.

Силы: Любой персонаж, повешенный в петле Паркера, получает штраф -4 на спасбросок Стойкости, который требуется для того, чтобы избежать немедленной смерти от удушья.

Проклятье: Владелец веревки становится кровожадным и нетерпимым. Он только и мечтает о том, чтобы вздернуть всякого, кто хотя бы плюнул в его сторону.

ИМЕННЫЕ ПУЛИ

Эти арканские пули мало чем отличаются от классических *Пуль мертвеца*. По сути дела, единственное различие между двумя вышеозначенными артефактами заключается в методике их создания.

Силы: Во время создания именных пуль, творец боеприпасов должен определиться с именем жертвы, против которой и создаются эти маленькие артефакты. Когда стрелок открывает огонь по выбранной цели, он получает бонус +4 к урону и броску на атаку. Цель для именных пуль переназначать нельзя.

Проклятье: Вы не поверите, его нет!

ШПОРА ТОМА СМИТА

Речной Медведь Том Смит всегда был импозантным человеком. Когда Смит надевал свои шпоры, он начинал выглядеть столь устрашающе, что его противники едва могли дышать от непередаваемого ужаса.

Силы: Любой персонаж, надевший шпоры Тома Смита, получает бонус +4 к броску запугивания.

Проклятье: Владелец шпор безвозмездно получает Змеиное мировоззрение (специальную способность Отчаянного), которая не накладывает на героя стандартного бонуса запугивания. При этом, штрафы к социальным броскам все же остаются.

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА МАРШАЛА

ЧАСТЬ 5: ЗАКОННИКИ И ПРЕСТУПНИКИ

Сейчас ты уже знаешь, что значит быть стрелком, и как правильно экипироваться для огнестрельных дуэлей. Скорее всего, ты уже приобрел все необходимое обмундирование, а также стреляющее железо. Теперь наступило самое время опробовать собственные навыки в стрелковом соревновании. Если ты считаешь себя самым быстрым, ловким и крутым стрелком Таинственного Запада, то мы тебе укажем на десяток парней, которые попытаются изменить твою точку зрения на данный вопрос. Кроме того, не забывай и о парнях из Мертвых Земель D20, среди которых числятся такие личности, как Джесси Джеймс, Бэт Мастерсон и Уайт Эрп.

Данная глава книги также описывает систему правосудия, практикующуюся на Таинственном Западе. Если ваш герой приступил закон, то вы теперь уверенно сможете определить, какое его ожидает наказание, и не грозит ли бедолаге быть повешенным на ближайшем дереве. Конечно, мы рассмотрим действие закона на цивилизованных территориях, которые находятся под юрисдикцией официальных представителей власти. На диких территориях (к примеру, на фронтире), суд вершится, не взирая ни на какие правила и условности. Возможно, что самым лучшим исходом для героев, попавших в подобную ситуацию, будет немедленное бегство из тюрьмы или каталажки, в которой их держат.

БЕЛЫЕ ШЛЯПЫ: ЗАКОННИКИ ТАИНСТВЕННОГО ЗАПАДА

ДЖОН БИХАН

Джон Бихан попал в законники, пытаясь заработать немного денег на жизнь. Родился он в Техасе, в 1837 году. Во времена своей юности Джон занимался тем, что пас скот. В какой-то момент дела у Бихана пошли так хорошо, что он начал задумываться о покупке своего ранчо, но тут начался падеж скота, и Джон остался у разбитого корыта. Решив отбросить от себя тяжелые воспоминания, Бихан решил покинуть Техас и отправился на запад. Рядом с Тумбстоуном он едва не стал жертвой разбойников, которые хотели отобрать у него последние деньги. Впрочем, Бихан не дрогнул, и застрелил злодея, едва ему представилась подобная возможность. Инцидент с налетчиком круто изменил ход жизни Бихана. Прибыв в Аризону, Джон направился к местному представителю власти, которому требовались новые помощники. Южные штаты стремительно распространяли свое влияние на новые территории. Этой, в свою очередь значило, что новым городам требовались смелые и бесстрашные шерифы.

Когда люди услышали о схватке с разбойником, они сразу же выдвинули Бихана на должность служителя закона. Услышав о том, что размер зарплаты будет зависеть от суммы собранных налогов, Джон окончательно сделал свой выбор и нацепил себе на грудь звезду Шерифа.

Несмотря на то, что Бихан служил маршалом округа Кочисе в течение нескольких лет, число его арестов можно было пересчитать по пальцам левой руки. Джон редко сидел на месте и частенько покидал родной округ для того, чтобы заняться сбором налогов. При этом, всю работу, связанную с охраной порядка, брал на себя шериф Тумбстоуна Фрэд Вайт.

Бихан оказался очень хорошим сборщиком налогов. Откладывая в свой карман 10% от собираемой суммы, Джон достаточно быстро накопил 40 тысяч долларов и стал богатым

человеком. Бихану нравится собственная работа, несмотря на то, что он практически ничего не делает для того, чтобы нанести превентивный удар по бандитам и налетчикам. Джона можно часто увидеть на улицах Тумбстоуна. Вне всякого сомнения, вы не сможете не заметить этого усатого, высокого и мужественного мужчину, одетого в самый лучший сюртук, который только можно найти в городе. На правом бедре Джона висит отделанный серебром револьвер 45-го калибра, а на его груди ярко сверкает звезда служителя закона. Странно правда, что когда в городе начинаются серьезные проблемы, Бихана днем с огнем не сыщешь.

ШЕРИФ ДЖОН БИХАН

Класс: Стрелок 4

НР: 24

Инициатива: +1

Скорость: 30ft

АС: 11

Атаки: Ближний бой +4, Бой на дистанциях +6

Спасброски: Стойкость +3, Рефлекс +5, Воля +2

Характеристики: STR 11, DEX 13, CON 12, INT 12, WIS 12, CHA 14

Умения: Игра +3, Игра с оружием +3, Запугивание +1, Знание (Закон) +3, Знание (Округ Кочисе) +3 Верховая езда +5, Обнаружение +3, Использование веревки +4

Фиты: Динеро (четыре раза подряд), Использование огнестрельного оружия, Быстрое выхватывание оружия, Простое оружие.

Мировоззрение: Нейтральное

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец DA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов, Серебро, Гравировка

Оружие 2: Винчестер 76, 45-70 калибр, Урон: 2d8+2 (19-20/x2), 90ft, 15 выстрелов

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, значок шерифа, прекрасная одежда, лошадь.

СЕТ БАЛЛОК

Сета Баллока очень легко найти в подопечном городе Дэадвуде (Дакота). Баллок родился в 1848 году в штате Огайо. Он был сыном законника и последовал по стопам своего отца, став избранным маршалом Цинцинатти. В поисках славы и почестей, Баллок отправился в Дэадвуд, где принял на себя не легкие обязанности маршала и стал усердно трудиться на благо мирных граждан поселения.

Сет Баллок совсем не похож на законника в дух Далласа Студенмира. Стилль его работы, больше всего напоминает деятельность Уайта Эрпа. Большую часть возникающих проблем Баллок пытается решить мирным путем, не прибегая к насилию. К счастью для него, с локальными нарушителями закона много трудностей не возникает, поскольку ими являются пьяницы, рудокопы-забияки, да полностью проигравшиеся игроки. Сет и шесть его помощников успевают урегулировать многие конфликты до того, как прольется чья-то кровь. Однажды, впрочем, Баллок все-таки выстрелил в пьяного горняка, который упрямо размахивал своим ружьем и легкомысленно не хотел сдаваться. В любом случае, статный внешний вид Баллока и сверкающая шерифская звезда пугают людей больше, чем самые грозные окрики и самые большие револьверы.

Особо отметить тот факт, что не все обитатели Дэадвуда довольны своим Блюстителем закона. Некоторые жители хотят, чтобы шериф действовал более решительно и агрессивно. Это, по их мнению, могло бы напугать разбойников и головорезов, которые

частенько стали появляться в окрестностях поселения. Некоторые время назад, горячие головы желали отправить Баллока в отставку и думали поставить на его место Дикого Билла Хикока. Однако, после смерти Билла, этим людям пришлось спешно искать новую кандидатуру на столь почетную должность.

МАРШАЛ СЕТ БАЛЛОК

Класс: Стрелок 6, Законник 2

НР: 55

Инициатива: +6

Скорость: 30ft

АС: 12

Атаки: Ближний бой +9/+4, Бой на дистанциях +10/+5

Спасброски: Стойкость +6, Рефлекс +8, Воля +3

Характеристики: STR 12, DEX 15, CON 14, INT 13, WIS 13, CHA 15

Умения: Дипломатия +5, Игра с оружием +6, Запугивание +11, Знание (Закон) +4, Знание (Дзадвуд) +5 Верховая езда +6

Фиты: Храбрец, Мертвый глаз, Уклонение, Использование огнестрельного оружия, Улучшенная инициатива, Законник (городской маршал), Щадящий выстрел, Быстрое выхватывание оружия, Простое оружие, Пристальный взгляд, Фокусировка на оружии (Армейский револьвер Петенгилла).

Мировоззрение: Нейтрально-Доброе

Оружие:

Оружие 1: Армейский Петенгилл, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Оружие 2: Спрингфилд 1873, 45-70 калибр, Урон: 2d8+1 (19-20/x2), 75ft, 1 выстрел

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, значок шерифа, лошадь.

ТОМ ГОРН

Родившийся в Миссури в 1830 году, Том Горн покинул свой отчий дом в возрасте 14 лет. Далее Горн работал ковбоем (и стал чемпионом родео), индейским разведчиком в армии США и даже охотником за головами. Имея за плечами подобную карьеру, Горн достаточно быстро влился в ряды оперативников агентства, и вскоре стал настоящей легендой секретной правительственной организации. Говорят, что Горн скачет, стреляет и выслеживает противников лучше, чем любой другой представитель Агентства. Кроме того, его упрямство и жажда победы над врагом вошли в локальный фольклор секретной структуры. Злодеев и монстров ушедших от револьверов Горна можно буквально пересчитать по пальцам, поскольку меткость и реакция нашего героя просто невероятны. Храбрость его достойна отдельного упоминания, поскольку был случай, когда Том сумел разоружить человека, успевшего навести на него свою пушку.

Горна достаточно просто различить в толпе. Это высокий, широкоплечий мужчина с белыми волосами и аккуратно подстриженной бородой. Том носит с собой целый арсенал оружия, в котором есть все, кроме автоматического пистолета Гатлинга. Горн всерьез опасается того, что технологически совершенное оружие легко может подвести его в горячке боя. Глаза Горна стального цвета и он никогда не отводит их в сторону, во время конфронтации с противником. Том Гон нетерпелив. Он ненавидит людей, которые ходят вокруг да около, или занимаются нудной бюрократической волокитой. Горну не нравится бумажная работа, вследствие чего он частенько нарушает правила агентства и упрямо не желает заполнять важные рапорты.

ТОМ ГОРН

Класс: Стрелок 6, Оперативник Агентства 6

НР: 111

Инициатива: +7

Скорость: 30ft

АС: 13

Атаки: Ближний бой +13/+8, Бой на дистанциях +13/+8

Спасброски: Стойкость +8, Рефлекс +11, Воля +8

Характеристики: STR 16, DEX 16, CON 16, INT 13, WIS 13, CHA 14

Умения: Блеф +4, Запугивание +7, Знание (Закон) +4, Знание (Оккультное) +3, Верховая езда +8, Обнаружение +8, Использование веревки +6, Знание дикой природы +8.

Фиты: Использование автоматического оружия, Храбрец, Мертвый глаз, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга смерти, Улучшенная инициатива, Улучшенный ближний бой, Быстрое выхватывание оружия, Простое оружие, Фокусировка на умении (Запугивание, Обнаружение), Выслеживание.

Мировоззрение: Нейтральное

Оружие:

Оружие 1: Кольт Тандерер, 41 калибр, Урон: 2d6 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Оружие 2: Кольт Миротворец SA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Оружие 3: Кольт Миротворец SA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Оружие 4: Винчестер 76, 45-70 калибр, Урон: 2d8+2 (19-20/x2), 90ft, 15 выстрелов

Оружие 5: Двустольный дробовик, Урон: 1d6-4d6 (19-20/x2), 30ft, 2 выстрела

Оружие 6: Нож Боуи, Урон: 1d4+1 (19-20/x3), 10ft

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, кобура для быстрого выхватывания оружия (своя у каждого револьвера), Нож Боуи, веревка, лошадь.

ХЭНК «ОДНОГЛАЗЫЙ» КЕТЧУМ

Ныне Хэнк Кетчум известный лейтенант рейнджеров, совершающий регулярные патрули по Западному Техасу, Аризоне и Нью-Мексико. «Одноглазый» Кетчум получил свое прозвище на поле Геттисберга, где он сражался вместе с Техасскими рейнджерами против федеральных войск. Получив тяжелое ранение, Хэнк попал в военный госпиталь, где встретился с безумным хирургом, начавшим резать собственных пациентов. Кетчум лишился своего глаза как раз на операционном столе, под рукой двинувшегося безумца. Преодолев дикую боль, техасец сумел уклониться от фатального удара скальпеля и бросился вслед за сумасшедшим. К несчастью, убийце удалось скрыться, но Кетчум уверенно заявил, что беглый «мясник» задолжал ему целый глаз, который, раньше или позже, вновь окажется у хозяина. В случае чего, Хэнк решил отобрать второй глаз у самого безумного хирурга.

Верить или не верить в эту историю ваше личное дело. Однако, Хэнк один из самых могучих рейнджеров из числа тех, что дожили до сегодняшнего дня! Даже если Кетчум не успеет выхватить свою пушку первым, то он все равно гарантировано положит всех своих врагов. При этом, ему совершенно не важно, со сколькими злодеями ему придется стреляться, ибо каждый раз результат оказывается одинаков – наштигованные свинцом парни валятся наземь, не успев причинить Кетчуму никакого вреда.

За свою жизнь, Хэнк успел приобрести огромное количество врагов. Ему удалось хорошенько прижать Тумбстоуновскую банду ковбоев, которая занималась кражами скота и лошадей. Однако, злодеи были столь напуганы действиями «одноглазого», что стали

покидать город, едва туда входил бравый техасец. Сейчас Кетчум хочет поймать налетчиков с поличным, и он не остановится до тех пор, пока не выполнит задуманное.

ХЭНК «ОДНОГЛАЗЫЙ» КЕТЧУМ

Класс: Стрелок 6, Техасский рейнджер 8

НР: 140

Инициатива: +7

Скорость: 30ft

АС: 13

Атаки: Ближний бой +16/+11/+6, Бой на дистанциях +17/+12/+7

Спасброски: Стойкость +13, Рефлекс +10, Воля +8

Характеристики: STR 15, DEX 17, CON 18, INT 15, WIS 14, CHA 12

Умения: Сбор информации +8, Игра с оружием +17, Прятанье оружия +6, Запугивание +10, Знание (Юго-запад) +5, Верховая езда +10, Поиск +5, Обнаружение +11, Знание дикой природы +6.

Фиты: Мертвый глаз, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга смерти, Улучшенная инициатива, Уравновешенный, Быстрое выхватывание оружия, Простое оружие, Пристальный взгляд, Выслеживание, Фокусировка на оружие (Кольт миротворец)

Мировоззрение: Законопослушно - доброе

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец DA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 2: Кольт Миротворец DA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 3: Винчестер 76, 45-70 калибр, Урон: 2d8+2 (19-20/x2), 90ft, 15 выстрелов

Оружие 4: Нож Боуи, Урон: 1d4+1 (19-20/x3), 10ft

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, Нож Боуи, веревка, лошадь.

«РЕЧНОЙ МЕДВЕДЬ» ТОМ СМИТ

Том Смит – известный маршал США, обитающий в Абелине. В юрисдикцию Тома Смита входят спорные земли Техаса, на территории которых он воплощает собой всю силу закона и порядка. Благодаря своему револьверу и своим могучим кулакам, Смит до сих пор сохранил в целости свою шкуру, и вышел невредимым из огромного количества переделок. К текущему моменту времени «речной медведь» является последним «бастионом» юнионистов на территории кровавого Техаса.

Том Смит родился в 1840 году, на восточном побережье США (город Нью-Йорк). Будучи молодым человеком, Смит начал свою карьеру как городской полицейский. Достаточно быстро Смит устремился на запад и вскоре стал шерифом в деревянной городке Бэа Ривер (Речной Медведь), через который проходила железная дорога, стремящаяся через Вайоминг. Как вы уже поняли, Смит получил свою новую кличку благодаря вышеозначенному поселению.

К 1870 году, Смит перебрался в Абелин и начал получать 150\$ в месяц плюс два дополнительных доллара за каждого арестованного нарушителя закона. Кроме того, внутри города Том установил строгий закон, согласно которому гости и обитатели Абелина не могли носить оружие внутри городской черты. Несмотря на то, что закон в начале не был особо популярным, все жители поселения пытались придерживаться его. Отдельные противники закона пытались доказать Смиту свою правоту путем открытой дуэли. Однако, все горячие противники нового постановления, в итоге оказались подстрелены и уткнулись своим носом в грязь главной улицы Абелина. Уже через пару

месяцев все жители города были согласны с законом и пытались соблюдать его по мере своих возможностей.

Прослужив в должности шерифа Абелина несколько лет, Том Смит покинул свою прежнюю работу и стал маршалом США. Теперь он должен был перемещаться по всей подопечной территории, попутно отлавливая преступников и уничтожая чудовищ. Два раза ему удавалось выйти на след банды Джеймса, но оба раза головорезы умудрялись уходить от него. Кроме того, во время длительных странствий, Смит повезло увидеть сиу-оборотня и занятого кролика, на голове которого выросли оленьи рога! «Речной медведь» сумел подстрелить рогатого пушистика, но так и не смог забрать законную добычу. Группа людей в черных плащах прибрала кролика к своим рукам и оставила Смита, не солоно хлебавши.

Смит не является любителем насилия и оружия. В большинстве случаев, он предпочитает решать проблемы не с помощью стволов, а с помощью своих пудовых кулаков. Том легко крушит двери запертых домов, а также запросто ломает носы и челюсти тем глупцам, которые решились нарушить закон. Хорошенько отдубасив хулигана, Смит тащит его в кутузку, так и не выдернув из кобуры свой револьвер. В том случае, если дело дошло до использования оружия против врага, Том, как правило, не стреляет в него, а бьет злодея по голове рукояткой собственного оружия. В большинстве случаев, такой удар достаточен для успокоения самых горячих отмороzków.

Том Смит выглядит как огромный и крепкий мужчина, шести с половиной футов высотой. У Смита бычьи плечи, и довольно большие руки, которым он хватает противника за голову и метает его в противоположную сторону комнаты. На груди Тома висит маршальская звезда, тогда как на поясе у него можно увидеть два перламутровых Кольта – Миротворца (дарственное оружие жителей Абелина).

«РЕЧНОЙ МЕДВЕДЬ» ТОМ СМИТ

Класс: Стрелок 6, Законник 6

НР: 122

Инициатива: +7

Скорость: 30ft

АС: 13

Атаки: Ближний бой +16/+11/+6, Бой на дистанциях +15/+10/+5

Спасброски: Стойкость +12, Рефлекс +10, Воля +8

Характеристики: STR 19, DEX 16, CON 19, INT 13, WIS 13, CHA 15

Умения: Игра +4, Сбор информации +9, Игра с оружием +4, Запугивание +15, Верховая езда +8, Обнаружение +9.

Фиты: Храбрец, Мертвый глаз, Уклонение, Использование огнестрельного оружия, Улучшенная инициатива, Улучшенный ближний бой, Уравновешенный, Быстрое выхватывание оружия, Законник (маршал США), Бой верхом, Использование простого оружия, Оглушающий кулак.

Мировоззрение: Нейтрально - доброе

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец DA (мастерский), 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 2: Кольт Миротворец DA (мастерский), 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 3: Винчестер 76, 45-70 калибр, Урон: 2d8+2 (19-20/x2), 90ft, 15 выстрелов

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, значок и лошадь.

ДАЛЛАС СТУДЕНМИР

Студенмир родился в 1845 году в Алабаме. Во время Гражданской войны сражался на стороне Юга, после чего отправился на запад и стал одним из Техасских рейнджеров. Однако, Даллас не долго продержался на своей новой работе, поскольку не проявлял должного уважения к дисциплине и старшим по званию. В итоге, Студенмир стал работать шерифом и городским Маршалом в различных маленьких городках, разбросанных по всему Техасу. Во время своей службы. Студенмир частенько участвовал в перестрелках (и в служебных и в личных), причем из всех них Даллас умудрился выйти победителем. В 1870 году, Даллас переехал в Эль Пасо, где занял должность городского маршала. За хорошую работу ему платили треть от суммы всех собранных налогов. При этом, у Далласа было пять помощников, среди которых были «Таинственный» Дэйв Мазер (исправившийся разбойник и прямой потомок знаменитого Коттона Мазера) и Джеймс Джиллет.

Оказавшись в столь брутальном поселении как Эль Пасо, Студенмир начал отстреливать злодеев направо и налево. В короткий промежуток времени он отправил на тот свет дюжину людей, которые мешали ему соблюдать городской порядок. Оставшиеся хулиганы оказались настолько напуганы, что у них уже не возникало никакого желания шалить. Будучи, по своей натуре, диким и несдержанным человеком, Студенмир использовал колокола церкви Святого Клемента в качестве мишени для револьверных пуль, а также совершенно забросил следить за пьяницами, и мелкими дебоширами, расхаживавшими после обильных вечерних возлияний. Подобное поведение Далласа привело к тому, что у него появилось множество врагов, среди которых был редактор местной газеты (который хотел увидеть Студенмира уволенным), а также братья Маннинг вместе с друзьями (эти ребята хотели увидеть Студенмира мертвым)! Однако, не стоит забывать, что в городе Эль Пасо у Студенмира были друзья – те люди, которым шериф помог выбраться из трудных ситуаций.

Ростом Студенмир около шести футов. У него ореховые глаза, темно-рыжие волосы, широкое бледное лицо, изящно завитые усы и «гранитная» челюсть. Несмотря на тяжелую природу своей работы, Студенмир предпочитает одеваться в самый лучший из имеющихся костюмов. При этом, на его груди всегда красуется маршалский значок. Даллас не носит оружия в кобуре. Вместо этого он предпочитает держать пушки в специальных карманах своих брюк (у маршала всегда при себе один длинноствольный револьвер и один укороченный). Известно, что Студенмир левша.

ДАЛЛАС СТУДЕНМИР

Класс: Стрелок 10

НР: 63

Инициатива: +6

Скорость: 30ft

АС: 12

Атаки: Ближний бой +11/+6, Бой на дистанциях +12/+7

Спасброски: Стойкость +7, Рефлекс +9, Воля +3

Характеристики: STR 13, DEX 14, CON 14, INT 12, WIS 10, CHA 12

Умения: Игра с оружием +10, Прятанье оружия +6, Запугивание +8, Верховая езда +8, Скоростная перезарядка +6, Обнаружение +5.

Фиты: Мертвый глаз, Уклонение, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга Смерти, Улучшенная инициатива, Уравновешенный, Выстрел в упор, Быстрое выхватывание оружия, Повторный выстрел, Использование простого оружия, Фокусировка на оружии (Кольт Миротворец), Специализация в оружии (Кольт Миротворец).

Мировоззрение: Нейтрально - злое

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец DA (удлиненный), 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 35ft, 6 выстрелов

Оружие 2: Кольт Миротворец DA (укороченный), 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, дорогая одежда со специальными оружейными карманами, значок и лошадь.

ХЕК ТОМАС

Хек Томас (истинное имя которого было Генри Эндрю Томас), связал со своей кличкой всю свою жизнь. Последнее было вызвано тем, что он умел не только влезать в серьезные неприятности, но также быстро и выпутываться из них. Генри Томас родился в Джорджии в 1840 году. Во время первого этапа Гражданской войны служил под командованием Джексона «Каменной стены», несмотря на то, что был последовательным противником сецессии. После войны, Томас долгое время работал охранником в компании Техас Экспресс, после чего избрал себе карьеру маршала в Форт Ворс. Достаточно быстро Хек перебрался на «Дьявольскую половину акра» - в городок Перри (Оклахома), где к тому времени обитали 2,500 людей и было построено 110 салунов. Продолжая работать городским маршалом, Томас заслужил репутацию непобедимого законника. Он, Билл Тилман и Крис Мадсен, стали известны, как «Три Блюстителя Порядка», которые несли закон и порядок на спорные территории.

Когда известный грабитель Сэм Басс, вместе со своими друзьями, попытался взять Перри банк, Хек Томас и его помощники вступили с налетчиками в перестрелку. Будучи раненным во время уличного боя, Томас сумел подменить монетарный запас банка пустыми мешками, вследствие чего злодеи унесли всего 89\$ добычи.

Получив почетный статус Маршала Соединенных Штатов, Томас отправился в северные регионы страны. За три года работы на Союз, он успел арестовать около 300 человек, и обменялся парой выстрелов с небезызвестным Недом Кристи. Поймать этого преступника Томас так и не сумел.

Устав от работы на правительство, Томас решил организовать собственное сыскное агентство. Добравшись до Чикаго, Хек учредил Детективное Агентство Хека Томаса, после чего начал работать в нем, как детектив и охотник за головами. Несмотря на то, что Томас сейчас работает исключительно на себя, он продолжает хранить верность своему кодексу чести и этическим принципам прежней работы. По этой причине, он не будет браться за ту работу, которая придется ему не по душе.

Занятно, но, несмотря на свою известность, Хек Томас не обладает внушительной фигурой. Он не высок и выглядит измученным и усталым, как если бы провел целый день в седле. Говорит он тихо, вследствие чего, злодеи чаще слышат не его речь, а грохот его револьверов.

ХЕК ТОМАС

Класс: Стрелок 6, Законник 4, Охотник за головами 3

НР: 115

Инициатива: +6

Скорость: 30ft

АС: 12

Атаки: Ближний бой +15/+10/+5, Бой на дистанциях +15/+10/+5

Спасброски: Стойкость +13, Рефлекс +9, Воля +11

Характеристики: STR 14, DEX 15, CON 16, INT 14, WIS 14, CHA 12

Умения: Блеф +6, Дипломатия +4, Сбор информации +6, Игра с оружием +8, Прятанье +6, Знание (Закон) +4, Бесшумное передвижение +6, Верховая езда +8, Чувство правды +5, Обнаружение +5, Знание дикой природы +6.

Фиты: Мертвый глаз, Уклонение, Использование огнестрельного оружия, Улучшенная инициатива, Законник (Маршал США в отставке), Уравновешенный, Быстрое выхватывание оружия, Выстрел в упор, Повторный выстрел, Легенда Дикого Запада, Простое оружие, Выслеживание, Фокусировка на оружие (Кольт миротворец), Специализация в оружии (Кольт Миротворец).

Мировоззрение: Нейтрально - доброе

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец DA (мастерский, жемчужная рукоять), 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 2: Кольт Миротворец DA (мастерский, жемчужная рукоять), 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 3: Винчестер 73, 40-44 калибр, Урон: 2d8+1 (19-20/x2), 60ft, 16 выстрелов

Оружие 4: Двустольный дробовик, 12 калибр, Урон: 1d6-4d6 (19-20/x2), 10ft, 2 выстрела

Оружие 5: Нож Боуи, Урон: 1d4+1 (19-20/x3), 10ft

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, кобура для быстрого выхватывания оружия, Нож Боуи, веревка, лошадь.

ЧЕРНЫЕ ШЛЯПЫ: ЛЮДИ ПО ТУ СТОРОНУ ЗАКОНА

КЛЭЙ АЛИССОН

Те, кто зовут его «Дикий Волк Вашиты» ошибаются не особо сильно. Алиссон такой же жестокий, как волк и практически такой же злобный. Клей Алиссон родился в 1840 году в штате Тенесси. Во время Гражданской войны Алиссон сражался за дело Юга, но был отправлен с линии фронта в тыл, так как у него обнаружили серьезные проблемы психического характера. Занятно, но врожденная косолапость не была достаточной причиной для отказа от службы! Для того, чтобы продолжить войну с Северянами, Алиссон записался в такую часть, где на состояние его головы никто не обращал внимания. Устав от многолетних боевых действий Клей отправился в Техас, где стал ковбоем. Однако, еще раньше он стал по другую сторону закона, вследствие чего путь Алиссона по Таинственному западу сопровождался целыми потоками крови.

В начале своего пути, Клей убил дюжину человек. Большую часть, естественно, из своих револьверов. Оставшиеся были убиты во время суда Линча и в ходе других малоприятных ситуаций. Жертвами Алиссона были ковбои, бандиты, кавалерийский офицер Союза и даже дантист, который по ошибке выдернул Клею не тот зуб. Перед тем как убить врача, Алиссон привязал его к стулу, и выдернул у бедолаги еще два зуба. Другому несчастному он отрезал голову и прикрепил ее к вывеске салуна. Один раз он пристрелил человека даже за то, что тот очень сильно храпел.

Алиссон становится диким и чрезвычайно опасным в состоянии алкогольного опьянения. Будучи пьяным, Клей начинает палить во всех встреченных людей, а также является инициатором других беспорядков. Кроме того, он может бегать по городу, в чем мать родила, и приглашать все обитателей поселения на выпивку в салун.

Во время перестрелок, Алиссон сохраняет полное спокойствие, а также твердую руку. Известно несколько случаев, когда Клей застрелил своих противников во время стрелковой дуэли. Однако, Уайт Эрп в свое время, оказался все же быстрее Алиссона, вследствие чего Клей навсегда покинул Додж Сити.

За живого или мертвого Клея Алиссона губернатор Нью-Мексико назначил награду величиной 500\$.

КЛЕЙ АЛИССОН

Класс: Стрелок 8, Отчаянный 5

НР: 108

Инициатива: +7

Скорость: 20ft (косолапый)

АС: 13

Атаки: Ближний бой +15/+10/+5, Бой на дистанциях +16/+11/+6

Спасброски: Стойкость +11, Рефлекс +11, Воля +4

Характеристики: STR 15, DEX 17, CON 16, INT 10, WIS 10, CHA 10

Умения: Игра с оружием +10, Запугивание +6, Верховая езда +6, Использование веревки +6, Знание дикой природы +4 (8 пунктов).

Фиты: Мертвый глаз, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга Смерти, Улучшенная инициатива, Уравновешенный, Быстрое выхватывание оружия, Выстрел в упор, Повторный выстрел, Простое оружие, Хладнокровный выстрел, Фокусировка на оружие (Кольт миротворец), Специализация в оружии (Кольт Миротворец).

Мировоззрение: Нейтрально - злой

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец DA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 2: Кольт Миротворец DA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 3: Дробовик, 12 калибр, Урон: 1d6-4d6 (19-20/x2), 10ft, 2 выстрела

Оружие 4: Нож Боуи, Урон: 1d4+1 (19-20/x3), 10ft

Оружие 5: Нож Боуи, Урон: 1d4+1 (19-20/x3), 10ft

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, кобура для быстрого выхватывания оружия (одна на каждый револьвер), два Ножа Боуи, лошадь.

СЭМ БАСС

Сэм Басс родился в 1851 году в Индиане. Люди, видевшие его говорят, что Басс выглядит как высокий стройный человек с черными волосами. В 1870 году Сэм перебрался в Техас, после чего стал шерифом города Дентон. Впрочем, Басс достаточно быстро понял, что ему не хочется провести всю свою жизнь на службе Закону. По этой причине, он покинул пост шерифа и решил попытать себя в прямо противоположной специальности. Свою криминальную деятельность Басс начал с кражи денег полученных за перегонку скота. Вместо того, чтобы отдать наличность владельцу ранчо, Сэм отправился в Дзадвуд, где и просадил чужие деньги на азартные игры, девочек и выпивку. Когда деньги кончились, Басс сколотил из своих друзей банду, которая начала совершать налеты на поезда и дилижансы.

Уже через несколько лет банда Басса стала широко известна на всей территории Таинственного Запада. Когда кого-нибудь из бандитов убивали, на его место тут же рекрутировали другого. Сэм никогда не оставался на месте, поскольку по его следу шли техасские рейнджеры, маршалы США и простые служители порядка. За живого или мертвого Басса была назначена награда величиной в 500\$. При этом, служители закона постарались сделать так, чтобы данная информация была вывешена внутри каждой железнодорожной или почтовой станции.

Несмотря на свою мрачную славу, Басс не большой любитель насилия. Он начинает стрелять только тогда, когда начинают стрелять в него. Конечно, он застрелил нескольких законников, предварительно прокричав им о том, чтобы они бросали оружие. Как правило, Сэм не применяет насилия к своим жертвам, а просто пугает их до такого состояния, что последние сами отдают ему требуемые все, что он хочет. Басс с симпатией относится к женщинам, инвалидам и старым людям, которые не только не страдают во время налетов, но даже не расстаются со своими деньгами.

СЭМ БАСС

Класс: Стрелок 6, Отчаянный 6

НР: 83

Инициатива: +6

Скорость: 30ft

АС: 12

Атаки: Ближний бой +14/+9/+4, Бой на дистанциях +14/+9/+4

Спасброски: Стойкость +10, Рефлекс +9, Воля +7

Характеристики: STR 14, DEX 14, CON 14, INT 12, WIS 10, CHA 13

Умения: Блеф +5, Игра +3, Игра с оружием +4, Запугивание +10, Верховая езда +10, Скоростная перезарядка +5, Использование веревки +6, Знание дикой природы +4.

Фиты: Мертвый глаз, Уклонение, Использование огнестрельного оружия, Улучшенная инициатива, Лидерство (Банда), Уравновешенный, Щадящий выстрел, Бой верхом, Выстрел в упор, Выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие.

Мировоззрение: Нейтрально - злой

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец DA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 2: Винчестер 73, 40-44 калибр, Урон: 2d8+1 (19-20/x2), 60ft, 16 выстрелов

Оружие 3: Дробовик, 12 калибр, Урон: 1d6-4d6 (19-20/x2), 10ft, 2 выстрела

Оружие 4: Нож Боуи, Урон: 1d4+1 (19-20/x3), 10ft

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, Нож Боуи, лошадь.

ЧЕРНЫЙ БАРТ

Черный Барт – это человек загадка, настоящее имя которого никому неизвестно. Однако, каждый обитатель Таинственного Запада знает, что Черный Барт является самым успешным грабителем Дилижансов по другую сторону Миссисипи. Со времени своего первого появления в 1875 году он успел ограбить 20 экипажей на территории штатов Невада и Калифорния. Более половины этих средств передвижения принадлежали фирме Уэллс-Фарго. На протяжении своей карьеры, Барт успел заработать около 20,000\$.

Как правило, Барт совершает свои нападения, когда экипаж проехал около половины пути. Когда экипаж совершает очередной поворот, злодей выходит из засады и наводит на кучера свое ружье. Одет Барт всегда в один и тот же белый длинный плащ, а на его голове можно увидеть один и тот же мешок из-под муки со специально проделанными вырезами для глаз. Голос Барта глубокий, сильный и жуткий. Несмотря на свой чудной внешний вид, Барт ведет себя вежливо и корректно по отношению к женщинам. Он никогда не отбирает у дам их украшения и деньги. Барт ни разу никого не убил, поскольку он так ловко осуществляет свои налеты, что несчастные жертвы грабежа даже и не думают ему сопротивляться. Рядом с Бартом во время налета всегда присутствуют члены его банды, которые прячутся за ближайшими валунами и прикрывают своего главаря, поглядывая на окрестности через прицелы своих ружей. После того, как ограбление завершается, Барт

оставляет кучеру клочок бумаги с надписью «Черный Барт - Поэт» (прим. Перев. – Black Bart Po8!). Иногда, подобное послание Барт кладет в опустевший багаж экипажа.

Черного Барта очень трудно выследить и практически невозможно поймать. Некоторые обитатели Запада думают, что в действительности он не человек, а самый настоящий призрак! Однако, истинные служители закона не обращают никакого внимания на эти рассказы. До сих пор многие техасские рейнджеры, частные детективы и маршалы США пытаются поймать Барта в пределах его «охотничьих угодий». Кампания Уэллса-Фарго назначила за голову неуловимого разбойника награду величиной в 300\$, но так и не добились успеха.

В действительности Барт не призрак, он всего лишь пожилой человек по имени Чарльз Боулс (или Болтон, точно не знает никто). Он достаточно плохо обращается с оружием и не имеет помощников. Его «банда» состоит из манекенов, вооруженных настоящими винтовками! Для того, чтобы удрать от преследования, Барт надевает поверх своих сапогов носки и удаляется, практически не оставляя следов (+5 к DC во время проверки умения Выслеживание). Если Барта прижмут к стенке, и перекроют ему все пути к бегству, он без сомнения сдастся на милость охотника.

ЧЕРНЫЙ БАРТ

Класс: Маверик 3

НР: 8

Инициатива: +1

Скорость: 30ft

АС: 11

Атаки: Ближний бой +2, Бой на дистанциях +2

Спасброски: Стойкость +1, Рефлекс +4, Воля +5

Характеристики: STR 10, DEX 13, CON 11, INT 16, WIS 14, CHA 15

Умения: Блеф +6, Дипломатия +6, Прятанье +6, Запугивание +4, Знание (местное) +6, Бесшумное передвижение +6, Верховая езда +6, Обнаружение +6, Знание дикой природы +3.

Фиты: Уклонение, Использование огнестрельного оружия, Легенда Дикого Запада, Использование простого оружия, Фокусировка на оружии (Блеф).

Мировоззрение: Нейтральное

Оружие:

Оружие 1: Кольт Драгун, 44 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 2: Винчестер 76, 45-70 калибр, Урон: 2d8+2 (19-20/x2), 90ft, 15 выстрелов

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, веревка и лошадь.

НЕД КРИСТИ

Нед Кристи родился в 1854 году на той территории, которая сейчас принадлежит Конфедерации Койота. Как ты уже, наверное, догадался, в действительности Кристи не белый, а полнокровный Чироки. В годы своей молодости Кристи жил в Таллакуа (Оклахома), где и начал заниматься варением и продажей нелегального виски. Когда за Кристи заявили представители закона, молодой Чироки убил одного из маршалов Соединенных Штатов, после чего ударился в бег. Делать в Таллакуа ему было больше нечего, так как федеральные власти уничтожили все подпольное производство вместе с домом.

Свою новую деревянную обитель (в действительности это была крепость или форт), Нед построил на утесе, не очень далеко от своего родного города. В стенах нового пристанища, получившего название Горный Форт Неда, Кристи продела огромное

количество бойниц, предназначенных для ведения огнестрельного огня. Естественно, внутри форта Кристи живет не один. Вместе с ним налеты совершают некоторые члены его семьи, а также несколько сторонних храбрецов, решивших покончить с властью Белого человека. Стоит отметить тот факт, что осада форта практически бесполезна, так как конструкция стоит на источнике пресной воды, а в ее подвалах хранится огромное количество припасов. Время от времени, маршалы США пытаются взять это укрепление измором. Однако, их попытки так и остаются безрезультатными, несмотря на то, что Нед убил еще несколько законников. Во время одной такой осады, пуля чужого стрелка попала Кристи в лицо, сломала ему нос и выбила правый глаз, навсегда обезобразив когда-то привлекательного человека. Несмотря на чудовищную рану, Нед не умер и лишь еще больше стал ненавидеть законников. Мало того, недавно он поклялся кроваво отомстить своим противникам за потерю правого глаза.

Кристи отменно подготовлен для жизни беглеца от закона. Нед кровожадный и злой человек, который умеет хорошо стрелять и знает, как работать с оружием. Нед умеет говорить по-английски, но упорно отказывается объясняться на языке белых людей из-за, предварительно данного обета. Не так давно, маршалы США решили запросить помощь у военных частей Федерации. С помощью частей регулярной армии законники хотят окончательно уничтожить Горный Форт. За живого или мертвого Неда Кристи назначена награда величиной в 700\$.

Важно знать, что Нед Кристи не долго пробудет в земле даже в том случае, если его убьют. Рекконеры внимательно наблюдают за этим человеком, и воскресят его в качестве проклятого при первом же удобном случае. Нед пользуется благоволением этих страшных существ, поскольку его деятельность направлена на разрушение порядка и запугивание обыкновенного населения Таинственного Запада.

НЕД КРИСТИ

Класс: Стрелок 7, Отчаянный 4

НР: 88

Инициатива: +7

Скорость: 30ft

АС: 13

Атаки: Ближний бой +13/+8/+3, Бой на дистанциях +14/+9/+4

Спасброски: Стойкость +11, Рефлекс +9, Воля +7

Характеристики: STR 15, DEX 16, CON 16, INT 14, WIS 12, CHA 8

Умения: Лазанье +5, Ремесло: Оружейное дело +5, Игра с оружием +6, Запугивание +10, Знание (местное) +6, Верховая езда +6, Язык: Чироки +5, Обнаружение +7, Знание дикой природы +6.

Фиты: Мертвый глаз, Дальний выстрел, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга Смерти, Улучшенное критическое попадание (Винчестер '76), Улучшенная инициатива, Выстрел в упор, Быстрое выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие, Фокусировка на оружии (Винчестер '76), Специализация в оружии (Винчестер '76).

Мировоззрение: Хаотично-злое

Оружие:

Оружие 1: Винчестер 76, 45-70 калибр, Урон: 2d8+2 (19-20/x2), 90ft, 15 выстрелов

Имущество: Огромное количество ружей и пистолетов, которые находятся внутри Горного Форта Неда, инструментарий оружейника, внушительный запас продуктов питания.

БАНДА КОВБОВ

Возглавляется стариком Клэнтоном, причем в деле участвуют его сыновья Айк, Финеас и Вильям. Кроме того, в состав отряда входят Карли Билл Брокиус, Джонни Ринго и Братья Мак Лаури. Банда ковбоев является самой крупной и злой разбойничьей шайкой, обитающей поблизости от Тумбстоуна (штат Аризона). Вне всякого сомнения, именно эти ребята держат под своим контролем весь город, даже несмотря на то, что «Одноглазый» Хэнк Кетчум несколько раз пытался взять их под стражу и осудить. В действительности, многие члены шайки имеют в Тумбстоуне свое маленькое легальное дело. Большую часть своих налетов банда Ковбоев проводит против людей, перегоняющих скот. Впрочем, иногда они нападают на конвои,двигающиеся по призрачному пути.

Стоит отметить, что законники не назначили награду за всю банду в целом. Однако оценили голову Брокиуса в 500\$, а голову Джонни Ринго в 600\$. Первый из разбойников известен как крупный специалист по вращению оружия. В некоторых местах страны его именем назван особый вид верчения пистолета вдоль горизонтальной оси. Ринго же известен за свою смертность – каждый выстрел этого парня влечет за собой гибель еще одного противника. В настоящий момент времени Ринго состоит в кровавой вражде с Доком Холлидеем. Скорее всего, этот конфликт скоро завершится очередной кровавой перестрелкой. Кроме того, известно, что Ринго является любителем цитат и поэзии.

КАРЛИ БИЛЛ БРОКИУС

Класс: Стрелок 9

НР: 62

Инициатива: +3

Скорость: 30ft

АС: 13

Атаки: Ближний бой +10/+5, Бой на дистанциях +12/+7

Спасброски: Стойкость +6, Рефлекс +9, Воля +3

Характеристики: STR 13, DEX 17, CON 14, INT 10, WIS 10, CHA 12

Умения: Игра с оружием +12, Запугивание +8, Верховая езда +8.

Фиты: Мертвый глаз, Уклонение, Быстрый и мертвый, Использование огнестрельного оружия, Улучшенная инициатива, Выстрел в упор, Быстрое выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие, Фокусировка на оружии (Кольт Миротворец), Специализация в оружии (Кольт Миротворец).

Мировоззрение: Нейтрально-злое

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец SA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Имущество: Кольт Миротворец, 50 патронов к нему и лошадь.

ДЖОННИ РИНГО

Класс: Стрелок 7, Отчаянный 7

НР: 99

Инициатива: +8

Скорость: 30ft

АС: 14

Атаки: Ближний бой +15/+10/+5, Бой на дистанциях +18/+13/+8

Спасброски: Стойкость +11, Рефлекс +12, Воля +8

Характеристики: STR 13, DEX 19, CON 14, INT 15, WIS 12, CHA 13

Умения: Игра с оружием +8, Прятанье оружия +6, Запугивание +12, Знание (литература) +6, Бесшумное передвижение +6, Верховая езда +8, Обнаружение +8, Знание дикой природы +4.

Фиты: Мертвый глаз, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга Смерти, Улучшенное критическое попадание (Кольт Миротворец), Улучшенная инициатива, Уравновешенный, Выстрел в упор, Быстрое выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие, Фокусировка на оружии (Кольт миротворец), Специализация в оружии (Кольт миротворец).

Мировоззрение: Хаотично-злое

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец SA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Имущество: Кольт Миротворец, 50 патронов к нему и лошадь.

ДЖОН УЭСЛИ ХАРДИН

Вне всякого сомнения, Хардин является самым смертоносным и знаменитым разбойником, орудуя на территории Таинственного Запада. Считается, что Джон Уэсли лично застрелил около 30 человек! Хардин родился в 1853 году в Техасе и получил свое имя в честь основателя движения Методистов. Своего первого человека Хардин убил в 1868 году. Этим несчастным был бывший раб, который не уступил дорогу молодому белому парню. С тех самых пор Джон Уэсли пребывает в постоянных бегах от закона, непрестанно увеличивая количество убитых умников, которые мешают ему двигаться вперед, пытаются передать его в руки официальной власти или упрямо суют свой нос в чужие дела.

Мрачная слава Хардина привела к закономерному результату. Власти штата Техас назначили за голову Джона огромную награду размером в 4000\$. Законники надеялись, что после подобного заявления Хардин будет пойман в кратчайшие сроки. К сожалению, власти серьезно заблуждались на счет неуловимого Джона Уэсли. Во-первых, семья Хардина была хорошо известна в штате Одиноким Звездам, а значит, у Хардина были друзья и сторонники (некоторые из этих людей были победителями соревнования стрелков и принимали участие в других опасных развлечениях), которые могли спрятать его в случае возникновения неожиданной опасности. Во-вторых, Хардин сам мог легко разобраться со всеми своими проблемами. Мужественный внешний вид, и спокойное поведение убийцы запутывало охотников за головами, что давало Джону Уэсли шанс покончить с противниками несколькими меткими выстрелами. Самым упрямым и методичным противником Хардина оказался техасский рейнджер по имени Джон Армстронг, который, похоже, имеет сверхъестественное умение обнаруживать убежище своего антагониста. Короче говоря, если вы ищете информацию о Хардине, все свои вопросы адресуйте именно Джону Армстронгу.

Хардин частенько болтает, что ненавидит Союз, и большинство его жертв являются представителями Северной Армии. Занятно, но люди почему-то верят этой недоказанной болтовне, несмотря на то, что Джон Уэсли несколько раз участвовал в серьезных перестрелках с Техасскими Рейнджерами. Впрочем любой, сколько-нибудь разбирающийся в вопросе человек, довольно быстро поймет, что Хардин стреляет людей, не следуя никаким политическим убеждениям. Он просто убивает всех тех, кто случайно или намеренно перешел ему дорогу.

Некоторые люди зовут Хардина не иначе, как «Маленький Арканзас». Это имя Джон Уэсли получил за победу в стрелковой дуэли, которая произошла на берегах одноименной реки. Известно, что Хардин имеет твердую руку, а также обладает невероятной способностью к быстрому извлечению оружия из кобуры. Некоторые люди утверждают, что Хардин убивал стрелков, которые изначально сжимали оружие в своих пальцах. Возможно, что к текущему моменту времени Джон Уэсли является самым быстрым стрелком Таинственного Запада. При этом, Хардин пытается быть еще быстрее даже

несмотря на то факт, что он превзошел в данном ремесле смертоносного Дикого Билла Хикока. Хардин опередил своего противника, применив против него хитрый прием оружейного вращения, известный под именем Дорожного Агента. Помимо всего прочего, Джон Уэсли использует самый необычный способ выхватывания револьвера из тех, что известен на Диких территориях. К жилету Хардина пришиты две револьверные кобуры, внутри которых пистолеты располагаются под острым углом к ребрам стрелка. Джон умеет вытаскивать свое оружие в одно мгновенное движение. Его работа напоминает собой стремительно промелькнувшую в воздухе серебристую молнию. Чтобы не потерять подобный навык, Джон Уэсли Хардин тратит несколько часов в день на отработку одного и того же смертоносного движения.

ДЖОН УЭСЛИ ХАРДИН

Класс: Стрелок 16

НР: 107

Инициатива: +9

Скорость: 30ft

АС: 15

Атаки: Ближний бой +17/+12/+7/+2, Бой на дистанциях +21/+16/+11/+6

Спасброски: Стойкость +9, Рефлекс +12, Воля +6

Характеристики: STR 13, DEX 21, CON 14, INT 14, WIS 13, CHA 14

Умения: Блеф +8, Игра +8, Игра с оружием +19, Прятанье оружия +6, Верховая езда +13, Язык: Английский +6, Скоростная перезарядка +12, Обнаружение +10, Использование веревки +4.

Фиты: Мертвый глаз, Быстрый и мертвый, Дальний выстрел, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга Смерти, Улучшенная инициатива, Уравновешенный, Выстрел в упор, Быстрое выхватывание оружия, Повторный выстрел, Легенда Дикого Запада, Простое оружие, Специальное выхватывание оружия (Выхватывание Хардина), Хладнокровный выстрел, Фокусировка на оружии (S&W Модель 3), Специализация в оружии (S&W Модель 3).

Мировоззрение: Нейтральное

Оружие:

Оружие 1: S&W Модель 3, 44 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Оружие 2: S&W Модель 3, 44 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, веревка и лошадь. Одежда, включая особый жилет с нашитыми карманами для револьверов.

ДЖОН ГЕНРИ «ДОК» ХОЛЛИДЕЙ

Родившийся в богатой семье из Джорджии в 1851 году, Док Холлидей был обречен на короткую жизнь. В 1872 году у него обнаружили туберкулез, который постоянно и неуклонно прогрессировал, медленно загоняя своего хозяина в могилу. Подобное положение дел привело к тому, что Док отказался от изначально выбранной престижной профессии врача-дантиста. Дело в том, что во всем мире оказалось не так уж и много людей, способных вытерпеть действия зубного врача, содрогающегося от непрекращающегося кашля. Впрочем, проблемы со здоровьем не помешали Холлидею заняться другим любимым делом - профессиональной игрой в азартные игры. Помимо всего прочего, Джон пристрастился к бутылке, поскольку ликер немного притуплял постоянную боль. Как говорил сам Док: «Ликер, конечно, не вылечит меня, но сделает немного более приятной мою смерть!». Холлидей не скрывает, что скоро его существование прекратится, и знаки скорой смерти явственно проявляются в его речи и смехе. Как правило, говорит Док вяло и тяжело.

Жизнь Дока всегда была связана с насилием. Он покинул отчий дом из-за того, что пристрелил трех черных, решивших искупаться в его «личном» пруду. В Додж Сити он встретился со знаменитым Уайтом Эрпом, который стал Доку хорошим другом, и помог ему разрешить пару трудных ситуаций, связанных с налетчиками и хулиганами. В Техасе Холлидей застрелил конфедеративного солдата, который обвинил его в жульничестве. В конце концов, Док отправился в Тумбстоун (штат Аризона) – не плохое имя для места, в котором будет жить медленно умирающий человек.

Оказавшись в Тумбстоуне, Холлидей стал играть в карты и наживать себе новых недругов. Одним из его противников стал сам Джонни Ринго – один из членов знаменитой Банды Ковбоев. Ринго давно начал вынашивать планы возмездия, и не остановится перед убийством Дока, если последнего не сведет в могилу туберкулез. Некоторые люди подозревают Холлидея в нападении на дилижансы, но местный маршал Фред Уайт не придает значения этим слухам и не спешит арестовывать Дока.

Холлидей быстрый и смертоносный стрелок, который обладает невероятной меткостью. Док всегда носит с собой два револьвера. Стоит отметить, что отдельные жители Тумбстоуна считают, что Холлидей отсрочил свою смерть, используя некоторые сверхъестественные силы или способности.

ДЖОН ГЕНРИ «ДОК» ХОЛЛИДЕЙ

Класс: Стрелок 10, Картежник 4

НР: 65

Инициатива: +8

Скорость: 30ft

АС: 14

Атаки: Ближний бой +13/+8/+3, Бой на дистанциях +17/+12/+7

Спасброски: Стойкость +7, Рефлекс +15, Воля +9

Характеристики: STR 10, DEX 19, CON 12, INT 16, WIS 15, CHA 15

Умения: Блеф +10, Концентрация +7, Игра +12, Картометание +7, Запугивание +17, Знание (местное) +6, Знание (окультурное) +5, Профессия (Дантист) +3, Верховая езда +6, Ловкость рук +6, Скоростная перезарядка +8, Обнаружение +10.

Фиты: Мертвый глаз, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга Смерти, Улучшенное критическое попадание (Кольт Миротворец), Улучшенная инициатива, Уравновешенный, Выстрел в упор, Быстрое выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие, Бой с оружием в обеих руках, Фокусировка на оружии (Кольт Миротворец), Специализация в оружии (Кольт Миротворец).

Картометание: Очки Магии: 28

0-ой Уровень (DC 15): Detect Magic, Hesitate, Mage Hand, Tinchorn Shuffle

1-ый Уровень (DC 17): Alarm, Cause Fear, Shield, Soul Blast, True Strike

2-ой Уровень (DC 19): Arcane Lock, Blur, Cats's Grace, Invisibility

Мировоззрение: Нейтральное

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец SA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Оружие 2: Кольт Миротворец SA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу и лошадь.

«ДЬЯКОН» ДЖИМ МИЛЛЕР

Возможно, что ты слышал об этом человеке как об «Убийственном» Джиме Миллере. Это ужасающий любитель засад и отъявленный негодяй перестрелял внушительное

количество народу, вследствие чего его личный счет трупов совсем немного не дотягивает до счета Джима Хардина. Джим Миллер родился в Арканзасе в 1856 году в течение семи лет жил со своим отцом. После смерти родителя он начал жить с дедом, которого и убил в возрасте 8 лет. После этого он начал жить со своей сестрой и ее мужем. Достигнув 17-ти летнего возраста, он застрелил своего зятя выстрелом из дробовика, после чего сбежал из города.

Добравшись до Техаса, Джим Миллер женился и начал вести мирную жизнь церковного дьякона в местном Методистском приходе. По всей видимости, в убийстве другого человека он не видел ничего такого, чтобы противоречило заповедям Божиим. По этой причине он продолжил карьеру наемного убийцы и занимался истреблением себе подобных в промежутках между проповедями. За одного мертвеца он брал от 100 до 1,500 долларов. Иногда он бросал стрельбу по живым мишеням и занимался банальным воровством скота.

Несколько раз Миллер участвовал в крупных перестрелках. В числе его противников были такие известные личности, как техасский рейнджер капитан Джон Хьюз и сам Даллас Студенмир. Каким-то чудом Миллеру удалось сохранить себе жизнь, несмотря на то, что некоторые свидетели дуэли утверждали, что одна из пуль Студенмира попала прямоком в грудь «Дьякона».

Занятно, но мрачная профессия «Киллера Миллера» совершенно не соответствует его поведению в обычных ситуациях. Дьякон никогда не курит, ни пьет, не использует нюхательный табак, не играет в азартные игры, ни ходит по салунам и девкам, и даже, как истинный христианин, не клянется! Миллер уважительно относится к тем женщинам и старикам, на которых у него нет заказов. С такими личностями он предпочитает разговаривать добрым и вежливым голосом.

Дьякон высокий, мужественный мужчина с черными волосами и такого же цвета усами. Он одевается в высокую черную рясу, которую он никогда не снимает с себя даже в жаркий Техасский полдень. Подобное поведение Миллера может показаться странным тому, кто не знает, что внутри рясы защиты закаленные стальные пластины. В том случае, если кто-либо стреляет в Миллера спереди, маршал должен совершить бросок на d6. Если на кубике выпадет величина от 1 до 4-ех, значит пуля попала в пластину, вследствие чего из нанесенного урона вычитаются сразу 10 пунктов. Во всех остальных случаях пуля попадает в руку, ногу или любую другую беззащитную часть тела Дьякона.

«ДЬЯКОН» ДЖИМ МИЛЛЕР

Класс: Стрелок 11

НР: 75

Инициатива: +7

Скорость: 30ft

АС: 13 (бронированная ряса)

Атаки: Ближний бой +12/+7/+2, Бой на дистанциях +14/+9/+4

Спасброски: Стойкость +7, Рефлекс +10, Воля +3

Характеристики: STR 13, DEX 16, CON 14, INT 11, WIS 10, CHA 13

Умения: Игра с оружием +8, Запугивание +10, Верховая езда +6, Обнаружение +8.

Фиты: Мертвый глаз, Уклонение, Использование огнестрельного оружия, Угрюмый слуга Смерти, Улучшенное критическое попадание (Кольт Миротворец), Улучшенная инициатива, Уравновешенный, Выстрел в упор, Быстрое выхватывание оружия, Повторный выстрел, Простое оружие, Хладнокровный выстрел.

Мировоззрение: Нейтрально-Злое

Оружие:

Оружие 1: Кольт Миротворец DA, 45 калибр, Урон: 2d6+1 (19-20/x2), 30ft, 6 выстрелов.

Оружие 2: Двустолка, 12 калибр, Урон: 1d6-4d6 (19-20/x2), 30ft, 2 выстрела.

Оружие 3: Дробовик, 12 калибр, Урон: 1d6-4d6 (19-20/x2), 10ft, 2 выстрела.

Имущество: Оружие, 50 патронов к каждому стволу, веревка и лошадь. Бронированная ряса.

ВЗЯТЬ ЖИВЫМ ИЛИ МЕРТВЫМ

Наверняка ваши игроки захотят узнать, сколько денег они получают в том случае, если сумеют поймать одного из вышеозначенных преступников. По этой причине, маршал, мы привели в конце обзора небольшой список наград. Персонажей помеченных звездочкой можно брать или живыми или мертвыми. За остальных будут платить деньги только в том случае, если он придут в офис шерифа своим ходом. Надеюсь, что ты уже поглядел на характеристики и понял, что изловить этих людей будет не так просто, как может показаться на первый взгляд.

ПРЕСТУПНИК	НАГРАДА
Клей Алиссон	\$500*
Сэм Басс	\$500*
Черный Барт	\$300
Нед Кристи	\$750*
Банда Ковбоев	
Айк Клэнтон	---
Финеас Клэнтон	---
Билли Клэнтон	---
Карли Билл Брокиус	\$500
Джонни Ринго	\$600
Джон Уэсли Хардин	\$4,000*
Док Холлидей	\$300
Банда Джеймса	
Джесси Джеймс	\$10,000*
Фрэнк Джеймс	\$2,000*
Коул Янгер	\$1,000*
Джеймс Янгер	\$1,000*
Боб Янгер	\$1,000*
Смеющиеся люди	
Хихикающий Райан	\$1,000*
Любой член банды	\$300 за голову
Дьякон Джим Миллер	\$800*

СУД ИДЕТ

Если ваши герои постоянно участвуют в приключениях, то им, рано или поздно, придется встретиться с ситуацией, которая или прямо противоречит законам Таинственного Запада или каким-то образом касается самого края порядка. Иногда подобные приключения завершаются арестом. Что дальше случается с провинившимися персонажами? Для того, чтобы ответить на этот вопрос и узнать судьбу собственных героев, вы должны будете прочитать несколько следующих страниц текста.

ХОД ДЕЛА

На Таинственном Западе существует множество форм судебного производства. Однако, самой распространенной формой судебного процесса является суд, в котором принимают участие присяжные. Присяжные, в свою очередь, выбираются из числа местных жителей, после чего клянутся выносить свой вердикт на основе закона и представленных свидетельств. Кроме того, в заседании принимает участие пострадавший (в том случае, если пострадавший убит, за него произносит короткую речь государственный обвинитель), который обвиняет персонажей в совершенном преступлении.

Далее начинается допрос свидетелей и перекрестный опрос с участием всех людей, имеющих отношение к совершенному преступлению. После того, как все улики представлены, а свидетельские показания заслушаны, обвиняемые заслушивают свое обвинение. После этого, обвиняемые рассказывают о случившемся со своей точки зрения, и проводят свой собственный перекрестный допрос.

Когда вторая часть суда подходит к концу, пострадавшие обращаются к судье, чтобы тот начал процедуру вынесения приговора. Судья еще раз напоминает обо всех уликах и основных фактах дела, после чего оглашает свою точку зрения на сложившуюся ситуацию. Защищающаяся сторона обращается к присяжным, описывая события и факты со своей точки зрения. В завершении третьего этапа суда, судья вновь оглашает все улики присяжным и оговаривает перед ними законы, которые могут сработать на решение данного дела.

Выслушав основные моменты дела, присяжные удаляются в отдельную комнату, совещаются и, наконец, выносят свой вердикт, с которым и должна ознакомиться публика. Впрочем, иногда бывает и так, что широким массам людей не нравится вынесенное решение. В таких случаях присяжных могут переизбрать.

Сейчас мы кратко рассказали о том, по какой схеме проходит каждый судебный процесс. Далее мы опишем правила, по которым ты сможешь вести собственные судебные заседания, партнер. Однако, мы в начале должны разобраться с тем, как твои персонажи вообще угодили в подобное место. Думаю, что твои ребята были арестованы за какое-то преступление?

НАСКОЛЬКО ВЫ ВИНОВНЫ?

В действительности человек бывает или виновным или не виновным. Однако, с восточного побережья страны приезжает множество умников, которые стараются сделать дело более сложным, чем оно есть на самом деле. В некоторых ситуациях подобный подход действительно оправдан, так как преступление совершается под воздействием некоторых враждебных обстоятельств, которые необходимо учитывать. Ниже мы приводим список причин, которые могут существенно ослабить вашу вину.

Вынужденное насилие или Запугивание: Обвиняемый совершил свое преступление не по доброй воле. Он сделал это под угрозой физической расправы над собой или членами своей семьи. Для того, чтобы суд учел факт вынужденного насилия, обвиняемый должен доказать существование подобного прецедента – свидетельства собственного ужаса или раны нанесенные запугивающим лицом. При этом, у обвиняемого должна была сложиться такая ситуация, которую он мог решить исключительно насильственным путем.

Слепая вера: Данный тип защиты инициируется только тогда, против человека используется навет или намеренное обвинение. При этом, судья должен учитывать было ли обвинение случайным или преднамеренным, а также не преследовал ли обвинитель своих собственных целей. Подобная защита имеет место только в тех делах, когда рассматриваются судебные ошибки или ошибки связанные с запугиванием свидетелей.

Безумие: На факт безумия могут рассчитывать только те персонажи, которые в момент совершения преступления были психически больны и не могли отвечать за свои действия. Суд считает, что безумцы не совершают преступления, так как не имеют изначально злых намерений. К свершению преступления их приводит сама психическая болезнь. Человек,

который решил доказать собственную невиновность, основываясь на причине собственного безумия, должен предоставить убедительные доказательства влияния психической болезни.

Самозащита: Действие, предпринятое в целях самозащиты от чужого насилия, результатом которого стало убийство или нанесение серьезного вреда нападавшему. Суд может назвать самозащитой лишь то действие, которое было совершенно персонажем, понимавшим, что без данного акта насилия его самого могут убить или покалечить. Конечно, человек должен использовать силу в разумных пределах, исходя из сложившейся ситуации.

Выход из заговора: Заговор не является преступлением до тех пор, пока не написана договоренность между всеми его членами, и пока один из членов заговора не совершил противоправное действие согласно вышеозначенной договоренности. Если человек вступает в заговор, но выходит из него раньше, чем совершенно преступление, он считается невиновным. При этом, персонаж не подвергается дальнейшему судебному преследованию за участие в заговоре.

Особо стоит отметить тот факт, что персонаж может выйти из заговора невиновным только в том случае, если он покинул организацию раньше, чем кто-либо из ее участников совершил заранее обговоренное преступление.

ПОДГОТОВКА К СУДУ

Итак, вы прошли через предварительную часть подготовки судебного заседания. Теперь мы можем заняться непосредственно судебным производством и вволю повеселиться. При этом, сам суд может быть отыгран непосредственными участниками процесса, или решен при помощи нескольких бросков кубиков, что полностью зависит от воли маршала. Мы же хотим помочь тебе с описанием основных этапов слушания дела, поскольку они могут понадобиться тебе при правильном отыгрыше роли.

ВЫБОР ПРИСЯЖНЫХ

В каждом судебном деле присутствует 12 присяжных, выбранных из специальных городских списков. В случае решения гражданских дел, в суде могут быть только 8 присяжных. Эти люди присягают выносить свое решение исходя из услышанных фактов, после чего соглашаются принимать итоговый вердикт судьи. Конституция США и КША говорит, что «все дела о преступлениях, за исключением дел государственной важности, решаются обычными судьями в гражданских судах». При этом, данного закона придерживаются все без исключения южные и северные штаты.

Маршал может выбрать таких присяжных, которые покажутся ему наиболее способными к правильному решению дела. При этом, маршал может брать как простых людей с улицы так и различных почетных граждан поселения.

ОТКРЫТИЕ СЛУШАНИЙ

Открытие слушаний в обязательном порядке требует присутствия пострадавшего и обвиняемого. Сразу же после начала заседания, обе стороны рассказывают о тех уликах, которые они представят на рассмотрение присяжных, а также укажут на то, что должны будут доказать продемонстрированные предметы и свидетельства. Таким образом, сторону конфликта создают перед присяжными каркас будущего расследования. Очень важно, чтобы данная процедура была выполнена максимально правильно, ибо предварительная часть заседания может пролить свет на маленькие и большие не состыковки дела. Последний факт связан с тем, что краткое описание улик присяжные и судьи запоминают гораздо легче, чем детальный обзор каждого предмета и эпизода,

всплывающего во время судебного заседания. Помните, что большинство судов выигрываются на ранних этапах, когда одна из сторон конфликта переманивает часть присяжных на свою точку зрения.

ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ УЛИК И ВЫЗОВ СВИДЕТЕЛЕЙ

Человек, присутствующий на судебных слушаниях с целью дачи показаний именуется свидетелем. Свидетелями становятся люди, видевшие само преступление, результаты агрессивной деятельности обвиняемого. Кроме того, свидетелями могут стать любые люди, имеющие косвенное или прямое отношение к конкретному преступлению.

Свидетели могут явиться в суд добровольно, под конвоем или по банальной повестке. Далее, свидетели подвергаются тому же самому допросу, которому подвергались противоположные стороны конфликта. Далее в дело вступают адвокаты, который объясняет ситуацию с точки зрения потерпевшего, после чего интерпретирует все предоставленные улики и комментирует реплики свидетелей. Свой рассказ адвокат адресует непосредственно судье.

ЗАВЕРШАЮЩИЕ АРГУМЕНТЫ

В конце судебного заседания адвокат и обвинители приводят присяжным завершающие аргументы, которые могут повлиять на конечный исход дела. Поскольку адвокаты уже знают все имеющиеся в деле улики, они могут вести свою защиту таким образом, дабы выгородить своего подопечного любым возможным способом. При этом, защитники пытаются представить дело в более выгодном свете для того, чтобы присяжные уступили их давлению и вынесли желанный им вердикт.

ВЕРДИКТ

В заключении слушаний, судья вновь напоминает основные моменты дела, после чего рассказывает присяжным о законах, которые могут быть применены в связи с данным делом. После этого, судья объявляет перерыв, и присяжные удаляются на обсуждение текущего дела. В итоге совещания, присяжные вновь возвращаются в зал суда и оглашают свой приговор публике. Если общественность не согласна с решением заседателей, присяжных могут переизбрать.

МЕХАНИКА СУДА

Сейчас мы рассмотрим механику ведения уголовного дела, которая поможет тебе узнать, какой приговор вынесли присяжные игровому персонажу.

ПРИСЯЖНЫЕ, НАЗОВИТЕ СВОИ ИМЕНА ДЛЯ ВНЕСЕНИЯ В ПРОТОКОЛ

В самом начале судебного заседания, адвокат и обвинитель должны совершить противоположные броски на умение Чувство Правды. За каждые 5 пунктов из величины броска обвинитель вербует на свою сторону одного заседателя. Кроме того, юрист с более высоким броском на умение Чувство правды получает бонус +2 ко всем своим броскам на следующих этапах суда, за исключением того момента, когда присяжным показываться свидетельства. Если бросок юриста в два раза превышает заявленную выше величину, персонаж получает бонус +4 ко всем броскам во время рассматриваемого дела.

В том случае, если ни обвинитель, ни адвокат не смогли достичь необходимой величины броска, они переходят к следующей фазе судебного заседания.

ВАША ЧЕСТЬ И УВАЖАЕМЫЕ ПРИСЯЖНЫЕ-ЗАСЕДАТЕЛИ

Правильный выбор стратегии в самом начале судебного заседания может оказать влияние на весь последующий ход дела. В том случае, если одного из юристов убедительно отыгрывает член отряда, то маршал может дать игроку один из ниже описанных бонусов. И адвокат и обвинитель могут один раз попытаться переманить присяжных на свою сторону, для этого им придется совершить успешный бросок на умение Дипломатия против сложности DC=10. Каждый успешный бросок при этом означает, что персонаж переманил на свою сторону одного из заседателей. Теперь пришло время немного посчитать. Во время расследования уголовных дел в суде присутствует 12 заседателей, тогда как во время расследования гражданских дел в здании находится всего лишь 8 присяжных. Маршал должен следить за всеми этими людьми, поскольку во время следствия эти люди могут менять свое мнение относительно финального приговора. Будет лучше, если мастер запишет информацию о своих присяжных-заседателях на отдельном листе бумаги.

В начале суда, каждая сторона не имеет на своей стороне ни одного присяжного. После первого этапа слушаний, картина начнет проясняться, и некоторых из заседателей предварительно определяется с поддерживаемой стороной конфликта. Стоит отметить, что защитники начинают выступать только после того, как свое слово выскажет обвинитель. Если количество присяжных вставших на сторону защиты будет изначально выше, чем количество заседателей вставших на сторону обвинения, то адвокаты имеют хорошие шансы быстро покончить с затянувшимся делом.

Пример: Джон Браер, окружной обвинитель, начинает слушатель дела против Лари Хопкинса, который подозревается в убийстве. Перед тем как преступить к слушаниям, обвинитель рассказывает о деле Браера, о уликах, найденных на месте преступления, а также о свидетелях, которые примут участие в слушаниях дела и мотивах убийства. Браер совершает первый бросок на Чувство Правды и прибавляет бонус +2 к выпавшему значению 30. Этим самым броском он переманивает на свою сторону 5 заседателей. Вступившая в дело защита совершает бросок на умение Чувство Правды, который оказывается равным 20. Таким образом, на сторону адвоката переходит 3 юриста, а четыре все еще колеблются с выбором стороны конфликта.

МР.СМИТ, ГДЕ ВЫ БЫЛИ НОЧЬЮ 16-го ЧИСЛА.

Эта часть судебного заседания может длиться очень много или очень мало времени, в зависимости от сложившейся ситуации. Стоит отметить, что если обвинитель не имеет прямых улик или прямых свидетелей, то защищающийся автоматически опровергает обвинение и суд завершает победой подозреваемого. Впрочем, подобное событие маловероятно, вследствие чего мы продолжим свой рассказ.

В том случае, если обвиняемые не могут немедленно отклонить свидетельства обвинителей, локальный прокурор начинает демонстрировать улики публике, допрашивать своих свидетелей и допрашивать противоположную сторону по вопросам, связанным с совершением преступления. В случае необходимости, обвинитель может возвращаться к ранее сказанным вопросам, для точного выяснения необходимых моментов следствия. Когда допрос кончается, судья может продолжить суд или остановить его, если улики обвинителя оказались пустыми или надуманными.

Если дело не разваливается, в прения вступает сторона защиты. При этом, адвокат может демонстрировать заседателям свои улики и собственных свидетелей, подтверждающих его точку зрения. С точки зрения механики это означает следующее – за каждую новую улику или очередного свидетеля оба юриста совершают противоположные броски на умения. В случае успешного использования улики и выигрыша в соревновании умений, защитник привлекает на свою сторону очередного присяжного.

Во время перекрестного допроса свидетелей и представителей противоположной стороны, игроки могут отыгрывать вопросы и ответы в прямом диалоге. Судья, то есть маршал, может следить за данной активностью и активно влиять на ход дела.

Пример: Джон Брайер представляет первую улику – окровавленную перчатку Ларри Хопкинса. Защитник Ларри – адвокат Джек Хаммонд – заявляет, что окровавленная перчатка еще не означает, что его подзащитный совершил убийство. Юристы совершают противоположные броски на умение Профессия: Юрист. При этом Джон выбрасывает 12, тогда как Джек 4. Бросок переманивает 2 присяжных на сторону Брайера. Тогда Джон вызывает рабочего парня по имени Рассел, который был свидетелем со стороны обвинения. Юристы опять совершают противоположные броски умения Профессия: Юрист друг против друга. Однако, сейчас Джон выбрасывает 9, тогда как Джек выбрасывает 19. Теперь Джек информирует присяжных, что для подтверждения случая убийства, обвинители должны представить не одного, а двух свидетелей преступления. Пару минут спустя Рассел обвиняется не заслуживающим доверия и Джек переманивает на свою сторону трех присяжных. Таким образом, на момент завершения срединной части суда и защитник и обвинитель имеет по 6 голосов от присяжных-заседателей. Дело переходит в следующую фазу.

ХОД ЗАЩИТЫ

После допросов и представлений многочисленных улик, юристы приходят к самому ответственному моменту заседания. Они просят заседателей внимательно рассмотреть все представленные улики и вынести единственный правильный приговор. Для того, что привлечь к себе внимание присяжных, юристы вновь совершают противоположную проверку дипломатии.

ВЫНЕСЕНИЕ ВЕРДИКТА

Итак, судебное заседание подходит к концу, вследствие чего присяжные должны вынести вердикт подсудимому. Еще раз напоминаем, что количество заседателей участвующих в суде полностью зависит от степени тяжести рассматриваемого преступления. Если преступление карается смертью, то присяжные должны единодушно указать на виновность подсудимого. Во всех остальных случаях, для вынесения вердикта юристам необходимо получить простое большинство голосов.

В том случае, если суровость наказания не определяется тайным голосованием, присяжные-заседатели устраивают дебаты, которые продолжаются до тех самых пор, пока каждый их присяжных не придет к своему собственному решению о виновности, или не виновности подсудимого. На этом этапе маршал должен вытянуть из игральной колоды две карты, первая из которых указывает на ранг Дипломатии защитника, тогда как вторая указывает на ранг дипломатии Обвинителя. Далее маршал осуществляет проверку дипломатии. При этом, к итоговому результату проверки добавляется суммарное количество присяжных, поддерживающих точку зрения проверяемого юриста, а также все возможные бонусы (в том числе и тот, который один из юристов выиграл на предварительной стадии судебного заседания). Победившая сторона, переманивает на свою сторону еще одного заседателя за такое количество дополнительных пунктов проверки умения, которое равно суммарной величине броска проигравшего. Проверки продолжаются до тех пор, пока большая часть (или все, в зависимости от преступления) присяжные не придут к одинаковому выводу. Каждый бросок описывает собой 10-ти минутный промежуток времени.

Итоговые результаты описываются следующим образом. Если сторона обвинителя побеждает, подсудимые признаются «виновным». В противном случае, подсудимые

признается «не виновным». В случае успешного обвинения, маршал зачитывает персонажу приговор, а также детали заслуженного наказания.

Пример: *Защитная стратегия Джека Хаммонда не помогла подозреваемому в убийстве, поскольку на стороне обвинения оказалось 8 присяжных, тогда как на стороне защиты только 4. Пока в деле выигрывает обвинение, но поскольку наказанием за убийство является смертная казнь, через повешение, для вынесения приговора требуется полное согласие всех присяжных.*

Следующий бросок окончательно решит судьбу Ларри. Обвинитель получает 25 пунктов обвинения от своих сторонников в среде заседателей, после чего накладывает на получившийся результат изначальный бонус +2, который был приобретен на самой ранней стадии слушания дела. В свою очередь защита имеет только 10 пунктов защиты. Обвинитель легко выигрывает противостояние со своим коллегой и переманивает на свою сторону четырех присяжных (успешный бросок и три поднятия сложности по 5 пунктов). Это в свою очередь значит, что Ларри выносится обвинительный приговор и убийца окончит свою жизнь в веревочной петле.

НО Я НЕВИНОВЕН!!!

В том случае, если сторона защиты не согласна с итоговым решением суда, она может апеллировать к апелляционному суду округа, который располагается в столице штата. В том случае, если решение апелляционного суда оказывается отрицательным, проигравшие могут апеллировать к верховному суду штата. В действительности, это последняя надежда проигравших. Если суд будет непреклонен, бедолага-герой попадет в тюрьму, или вообще окончит свою жизнь в петле.

СТРЕЛОК №.1!

Ты ведь хочешь быть им, не так ли? Уверен, ты каждый день только и думаешь о том, как бы стать самым быстрым вооруженным парнем к западу от Миссисипи! Ты мечтаешь, чтобы о тебе писали в газетах, а бульварные романы давали тебе имена вроде «Парень» или «Молния». Ты желаешь стать таким же быстрым, как твоя пуля? Поверь, мы знаем, о чем ты думаешь, и поможем тебе в этом нелегком деле. Внутри ПУТИ ОРУЖИЯ тебя ждут 8 новых престиж-классов, новые фиты, дополнительные приемы работы с огнестрельным оружием, а также огромное количество новейших револьверов, карабинов и дробовиков. Кроме того, на страницах нашего труда ты сможешь отыскать пяток новаторских inferнальных устройств, которые помогут тебе не только отправить врага в АД, но и вернуть его оттуда при определенном желании (не забывай о том, что у нас здесь Мертвые Земли, а не простой Дикий Запад)! Территория Маршала содержит на своих страницах новые реликвии, а также статистику большинства известных законников и головорезов Таинственного Запада. Кроме того, мы включили в повествование полную информацию о судах и их работе на территориях, располагающихся к западу от Реки Крови. Итак, парень, вытаскивай свой револьвер и клади палец на спусковой крючок. Пришло время отправлять в воздух горячий огонь и тяжелый свинец!

ПУТЬ ОРУЖИЯ БАЗИРУЕТСЯ НА СЕТТИНГЕ МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ D20© ОТ PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP. КРОМЕ ТОГО, ИГРОКАМ МОЖЕТ ПОНАДОБИТСЯ НАСТОЛЬНАЯ КНИГА ИГРОКА®, А МАРШАЛАМ РУКОВОДСТВО ПОВЕЛИТЕЛЯ ТЕМНИЦ® СОЗДАННОЕ WIZARDS OF THE COAST®.

КОНЕЦ.